



REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL 2025-2028

Aprovadas pelo 39º Congresso Mundial da FIVB 2024

Regras Oficiais de Voleibol 2025-2028
Publicado pela FIVB em 2025 – www.fivb.com
Desenho, formato e ilustrações: © FIVB 2025

Tradução: Fernanda Barbosa de Souza da Silva (SP)
Formatação: Flavio Fukuda (SP)
Revisão: Marcello Paixão (SP), Pedro Casanova (MG) e COBRAV



REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL 2025-2028

Aprovadas pelo 39º Congresso Mundial da FIVB 2024

A serem aplicadas em todas as competições a partir de 1º de janeiro de 2025

CONTEÚDO

CARACTERÍSTICAS DO JOGO	7
PARTE 1: FILOSOFIA DAS REGRAS E ARBITRAGEM	8
PARTE 2 - SEÇÃO 1: JOGO	11
CAPÍTULO 1: INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTO	12
1 ÁREA DE JOGO.	12
1.1 DIMENSÕES	12
1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO.....	12
1.3 LINHAS DA QUADRA	13
1.4 ZONAS E ÁREAS	13
1.5 TEMPERATURA	14
1.6 ILUMINAÇÃO.....	14
2 REDE E POSTES	14
2.1 ALTURA DA REDE	14
2.2 ESTRUTURA.....	15
2.3 FAIXAS LATERAIS	15
2.4 ANTENA.....	15
2.5 POSTES.....	15
2.6 EQUIPAMENTO ADICIONAL.....	16
3 BOLAS.....	16
3.1 CARACTERÍSTICAS	16
3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS	16
3.3 SISTEMA DE RECUPERAÇÃO DE BOLA.....	16
CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES	17
4 EQUIPES	17
4.1 COMPOSIÇÃO DA EQUIPE	17
4.2 LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE.....	18
4.3 UNIFORME	18
4.4 TROCA DE UNIFORME.....	19
4.5 OBJETOS PROIBIDOS.....	19
5 RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE.....	19
5.1 CAPITÃO	19
5.2 TÉCNICO	20
5.3 ASSISTENTE TÉCNICO	21

CAPÍTULO 3: FORMATO DO JOGO 22

6	PARA MARCAR UM PONTO, PARA VENCER UM SET E A PARTIDA	22
6.1	PARA MARCAR UM PONTO	22
6.2	PARA VENCER UM SET	22
6.3	PARA VENCER A PARTIDA.....	23
6.4	EQUIPE AUSENTE E EQUIPE INCOMPLETA	23
7	ESTRUTURA DO JOGO	23
7.1	O SORTEIO.....	23
7.2	SESSÃO OFICIAL DE AQUECIMENTO	23
7.3	FORMAÇÃO INICIAL DA EQUIPE.....	24
7.4	POSIÇÕES	25
7.5	FALTA DE POSIÇÃO	25
7.6	ROTAÇÃO	26
7.7	FALTA DE ROTAÇÃO	26

CAPÍTULO 4: AÇÕES DO JOGO 27

8	SITUAÇÕES DE JOGO	27
8.1	BOLA EM JOGO	27
8.2	BOLA FORA DE JOGO.....	27
8.3	BOLA “DENTRO”	27
8.4	BOLA “FORA”	27
9	JOGANDO A BOLA.....	28
9.1	TOQUES DA EQUIPE	28
9.2	CARACTERÍSTICAS DO TOQUE	28
9.3	FALTAS AO JOGAR A BOLA	29
10	BOLA EM RELAÇÃO À REDE	29
10.1	BOLA CRUZANDO A REDE	29
10.2	BOLA TOCANDO A REDE.....	30
10.3	BOLA NA REDE	30
11	JOGADOR NA REDE	30
11.1	INVASÃO SOBRE A REDE.....	30
11.2	PENETRAÇÃO SOB A REDE	30
11.3	CONTATO COM A REDE.....	31
11.4	FALTAS DO JOGADOR NA REDE.....	31
12	SAQUE.....	31
12.1	PRIMEIRO SAQUE DE UM SET	31
12.2	ORDEM DE SAQUE.....	32
12.3	AUTORIZAÇÃO DO SAQUE.....	32
12.4	EXECUÇÃO DO SAQUE	32

12.5	BARREIRA	32
12.6	FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE	33
12.7	FALTAS NO SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO	33
13	GOLPE DE ATAQUE	33
13.1	CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE	33
13.2	RESTRICÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE	33
13.3	FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE.....	34
14	BLOQUEIO	34
14.1	BLOQUEAR.....	34
14.2	CONTATO DO BLOQUEIO	35
14.3	BLOQUEANDO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO	35
14.4	BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE	35
14.5	BLOQUEIO DO SAQUE.....	35
14.6	FALTAS DE BLOQUEIO	35
CAPÍTULO 5: INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS		36
15	INTERRUPÇÕES.....	36
15.1	NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO	36
15.2	SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO	36
15.3	SOLICITAÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES NO JOGO	36
15.4	TEMPOS DE DESCANSO	37
15.5	SUBSTITUIÇÃO	37
15.6	LIMITAÇÕES DAS SUBSTITUIÇÕES	37
15.7	SUBSTITUIÇÃO EXPECIONAL	37
15.8	SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO	38
15.9	SUBSTITUIÇÃO ILEGAL	38
15.10	PROCEDIMENTOS DE SUBSTITUIÇÃO	38
15.11	SOLICITAÇÕES INDEVIDAS.....	39
16	RETARDAMENTOS NO JOGO.....	39
16.1	TIPOS DE RETARDAMENTOS.....	39
16.2	SANÇÕES POR RETARDAMENTO	39
17	INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO	40
17.1	LESÃO/DOENÇA	40
17.2	INTERFERÊNCIA EXTERNA.....	40
17.3	INTERRUPÇÕES PROLONGADAS	40
18	INTERVALOS E TROCA DE QUADRAS	41
18.1	INTERVALOS	41
18.2	TROCA DE QUADRAS.....	41

CAPÍTULO 6: O JOGADOR LÍBERO	42
19 O JOGADOR LÍBERO	42
19.1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO	42
19.2 UNIFORME	42
19.3 AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO	42
19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO	44
19.5 RESUMO	45
CAPÍTULO 7: CONDUTA DOS PARTICIPANTES	46
20 REQUISITOS DE CONDUTAS	46
20.1 CONDUTA DESPORTIVA	46
20.2 JOGO HONESTO (FAIR PLAY)	46
21 CONDUTA IMPRÓPRIA E SUAS SANÇÕES	46
21.1 CONDUTA IMPRÓPRIA MENOR.....	46
21.2 CONDUTA IMPRÓPRIA RESULTANDO EM SANÇÕES.....	47
21.3 ESCALA DE SANÇÕES	47
21.4 APLICAÇÃO DAS SANÇÕES POR CONDUTA IMPRÓPRIA	48
21.5 CONDUTA IMPRÓPRIA ANTES E ENTRE OS SETS	48
21.6 RESUMO DE CONDUTA IMPRÓPRIA E CARTÕES UTILIZADOS.....	48
PARTE 2 - SEÇÃO 2: OS ÁRBITROS, SUAS RESPONSABILIDADES E SINAIS MANUAIS OFICIAIS	49
CAPÍTULO 8: ÁRBITROS	50
22 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS	50
22.1 COMPOSIÇÃO.....	50
22.2 PROCEDIMENTOS	50
23 1º ÁRBITRO	51
23.1 LOCALIZAÇÃO	51
23.2 AUTORIDADE	51
23.3 RESPONSABILIDADES.....	52
24 2º ÁRBITRO	53
24.1 LOCALIZAÇÃO	53
24.2 AUTORIDADE	53
24.3 RESPONSABILIDADES.....	54
25 ÁRBITRO DE DESAFIO	54
25.1 LOCALIZAÇÃO	54
25.2 RESPONSABILIDADES.....	54

26	ÁRBITRO RESERVA	55
26.1	LOCALIZAÇÃO	55
26.2	RESPONSABILIDADES.....	55
27	APONTADOR	56
27.1	LOCALIZAÇÃO	56
27.2	RESPONSABILIDADES.....	56
28	APONTADOR ASSISTENTE.....	57
28.1	LOCALIZAÇÃO	57
28.2	RESPONSABILIDADES.....	57
29	JUÍZES DE LINHA.....	58
29.1	LOCALIZAÇÃO	58
29.2	RESPONSABILIDADES.....	58
30	SINAIS OFICIAIS.....	59
30.1	SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS	59
30.2	SINAIS DOS JUÍZES DE LINHA COM BANDEIRA.....	59

PARTE 2 - SEÇÃO 3: DIAGRAMAS 61

D1a	ÁREA DE COMPETIÇÃO/CONTROLE	62
D1b	A ÁREA DE JOGO.....	63
D2	A QUADRA DE JOGO	64
D3	DESENHO DA REDE	65
D4	POSIÇÃO DOS JOGADORES	66
D5a	BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À QUADRA ADVERSÁRIA	67
D5b	BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À ZONA LIVRE ADVERSÁRIA	68
D6	BARREIRA COLETIVA	69
D7	BLOQUEIO EFETIVO	69
D8	ATAQUE DO JOGADOR DA LINHA DE TRÁS	70
D9	ADVERTÊNCIAS E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS.....	71
D9a	ADVERTÊNCIAS POR CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SANÇÕES	71
D9b	ADVERTÊNCIAS POR RETARDAMENTO E SANÇÕES.....	71
D10	LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES.....	72
D11	SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS	73-79
D12	SINAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA COM BANDEIRA.....	80-81

PARTE 3: DEFINIÇÕES 82

ÍNDICE 85



CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Voleibol é um esporte jogado por duas equipes em uma quadra dividida por uma rede. Existem diferentes versões disponíveis para circunstâncias específicas, a fim de oferecer uma versatilidade de jogo a todos.

O objetivo do jogo é enviar a bola por cima da rede, de forma a fazê-la tocar na quadra adversária, e evitar o mesmo intento por parte do adversário. A equipe tem três toques para retornar a bola (além do contato do bloqueio).

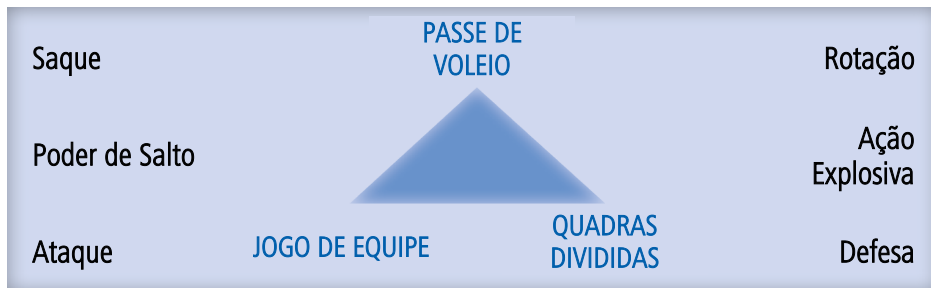
A bola é colocada em jogo com um saque: golpe do sacador sobre a rede em direção ao adversário. O rally continua até que a bola toque o solo na quadra de jogo, vá “fora” ou a equipe falhe em devolvê-la corretamente.

No Voleibol, a equipe que vence o rally marca um ponto (Sistema de Ponto por Rally). Quando a equipe receptora vence o rally, ela ganha um ponto e o direito de sacar, e seus jogadores rodam uma posição no sentido horário.

PARTE 1
FILOSOFIA DAS REGRAS E
ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

Em todos os aspectos, o Voleibol é um dos esportes mais importantes do mundo - tem mais federações afiliadas, maior audiência de TV, maior número de seguidores nas redes sociais, maior número de jogadores inscritos e recreativos do que quase qualquer outro esporte e uma imagem dinâmica, limpa e colorida, combinando esporte altamente competitivo e show de alto nível



William Morgan, o criador do jogo, ainda poderia reconhecer o Voleibol, uma vez que o esporte ainda conserva alguns elementos através dos anos. Alguns destes ele ainda compartilha com outros esportes com rede/bola/raquete: Saque - Rotação (rodadas de saque) - Ataque - Defesa - permite todos os jogadores a atuarem tanto na rede (no ataque) quando no fundo de quadra (defendendo ou sacando). Mas o esporte mudou. É explosivo, é espetacular, é rápido e flui livremente, com jogadores atléticos fazendo coisas sensacionais na quadra em locais lotados.

Além disto, o Voleibol é o único dentre os esportes com rede que insiste que a bola esteja sempre no ar - uma bola voando - permitindo que cada equipe tenha um grau de passe interno antes que a bola retorne ao adversário, criando uma espécie de compartilhamento da bola para produzir oportunidades iguais de marcar pontos.

Nos últimos anos a FIVB tem feito grandes avanços na adaptação do jogo para um público moderno, liberalizando os critérios de manuseio da bola, introduzindo até dois jogadores especialistas defensivos "Líbero", introduzindo a tecnologia com o Sistema de Vídeo Desafio proporcionando justiça ao esforço dos atletas e políticas de incentivo que promovam o jogo fluido para entreter o público, tanto no local quanto na televisão.

O TEXTO DAS REGRAS

Este texto é direcionado a um público bem amplo do Voleibol - jogadores, técnicos, árbitros, espectadores, comentaristas, e outros - porque a compreensão das regras permite um melhor jogo e satisfação pessoal - os técnicos podem criar melhores estruturas e táticas de equipe, proporcionando aos jogadores total liberdade para exibir suas habilidades, e a compreensão da relação entre regras escritas e ações reais na quadra permite que os oficiais tomem melhores decisões.

O voleibol é recreativo e competitivo. O esporte recreativo explora o espírito humano e promove uma vida "divertida" e saudável. A competição permite que as pessoas exibam o melhor em habilidade, criatividade, liberdade de expressão e espírito de luta. As regras são projetadas e estruturadas para permitir que todas essas facetas floresçam.

O ÁRBITRO DENTRO DESTES PANORAMA

A essência de um bom árbitro está no conceito de justiça, equidade e coerência (estar posicionado no meio de ambas as quadras de jogo é um símbolo de equilíbrio). Juntos, eles permitem que os jogadores confiem nas ações do árbitro. No entanto, o árbitro deve ser um facilitador ao invés de um controlador, um maestro de orquestra ao invés de um ditador, um promotor eficiente ao invés de um punidor “eficiente”.

Ao compreender a razão pela qual uma regra foi escrita, e ao ser claro sobre seu propósito dentro da estrutura do “show”, o árbitro se torna uma grande parte da produção geral de sucesso, enquanto permanece em grande parte em segundo plano e intervém apenas quando necessário. Podemos dizer que um bom árbitro usará as regras para tornar a competição uma experiência gratificante para todos os envolvidos.

Para aqueles que leram até aqui, vejam as regras que seguem como o atual estado de desenvolvimento de um grande jogo, mas mantenham em mente o porquê destes parágrafos introdutórios serem de igual importância para vocês no seu papel dentro do esporte.

Envolva-se!
Mantenha a bola voando!
Entenda o jogo!



PARTE 2

SEÇÃO 1: JOGO

CAPÍTULO 1

INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTO

[Ver Regras](#)

1 ÁREA DE JOGO

A área de jogo compreende a quadra de jogo e a zona livre. Deverá ser retangular e simétrica.

[1.1, D1a, D1b](#)

1.1 DIMENSÕES

A quadra de jogo é um retângulo medindo 18 x 9 m, circundada por uma zona livre de, no mínimo, 3 m de largura em todos os lados.

O espaço livre de jogo é o espaço sobre a área de jogo desprovido de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir, no mínimo, 7 m de altura a partir da superfície de jogo.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a zona livre deve medir 5 m a partir das linhas laterais e 6,5 m a partir das linhas de fundo. O espaço livre de jogo deve medir, no mínimo, 12,5 m de altura a partir da superfície de jogo.

[D2](#)

1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 A superfície deve ser plana, horizontal e uniforme. Não deve apresentar nenhum perigo de lesão aos jogadores. É proibido jogar sobre uma superfície rugosa ou escorregadia.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, somente superfícies de madeira ou sintéticas são permitidas. Qualquer superfície deverá ser previamente aprovada pela FIVB.

1.2.2 Em quadras cobertas a superfície da quadra de jogo deve ser de cor clara.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, as linhas de delimitação devem ser brancas. A quadra de jogo e a zona livre devem ser de cores diferentes entre si. A quadra de jogo pode ser de cores diferentes, diferenciando a zona de frente e a zona de trás.

[1.1, 1.3](#)

1.2.3 Em quadras em recintos abertos, uma inclinação de 5 mm por metro é permitida para drenagem. Linhas da quadra feitas de materiais sólidos são proibidas.

[1.3](#)

1.3 LINHAS DA QUADRA		D2
1.3.1	Todas as linhas possuem a largura de 5 cm. Devem possuir cor clara, diferente da cor do piso da quadra e de quaisquer outras linhas.	1.2.2
1.3.2	Linhas demarcatórias	
	Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra. As linhas de fundo e as linhas laterais estão inseridas na dimensão da quadra.	1.1
1.3.3	Linha central	
	O eixo da linha central divide a quadra de jogo em duas quadras iguais medindo 9 x 9 m cada uma; entretanto, a largura da linha pertence igualmente a ambas as quadras. Esta linha se estende sob a rede, de uma linha lateral à outra.	D2
1.3.4	Linha de ataque	
	Em cada quadra há uma linha de ataque, cuja extremidade posterior é desenhada a 3 m de distância a partir do eixo da linha central, marcando a zona de frente.	1.3.3, 1.4.1
	Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a linha de ataque é estendida além das linhas laterais, pela adição de cinco pequenas linhas tracejadas de 15 cm de comprimento, com 5 cm de largura, traçadas com um espaçamento de 20 cm entre elas, totalizando um comprimento de 1,75 m.	D2
1.4 ZONAS E ÁREAS		D1b, D2
1.4.1	Zona de frente	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2
	Em cada quadra, a zona de frente é limitada pela linha central e a extremidade posterior da linha de ataque.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e
	A zona de frente é considerada como prolongada, além das linhas laterais, até o fim da zona livre.	1.1, 1.3.2
1.4.2	Zona de saque	
	A zona de saque é uma área de 9 m de largura, situada após cada linha de fundo.	
	É limitada lateralmente por duas pequenas linhas, cada uma com 15 cm de comprimento, traçadas a 20 cm da linha de fundo, como uma extensão das linhas laterais. Ambas as linhas estão incluídas na largura da zona de saque.	1.3.2, 12, D1b
	Na profundidade, a zona de saque estende-se até o final da zona livre.	1.1

- 1.4.3 Zona de substituição
A zona de substituição é delimitada pelo prolongamento imaginário de ambas as linhas de ataque até a mesa do apontador. 1.3.4, 15.10.1, D1b
- 1.4.4 Zona de Troca do Líbero
A zona de Troca do Líbero é a parte da zona livre no lado do banco das equipes, delimitada pela extensão da linha de ataque até a linha de fundo. 19.3.2.7, D1b
- 1.4.5 Área de aquecimento
Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB as áreas de aquecimento, medindo aproximadamente 3 x 3 m, situam-se nos cantos da área de jogo, ao lado do banco, fora da zona livre, onde não obstruam a visão dos espectadores, ou alternativamente atrás do banco da equipe onde a tribuna começa acima de 2,5 m da superfície da quadra. 24.2.5, D1a, D1b

1.5 TEMPERATURA

A temperatura mínima não será inferior a 10°C (50° F).

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a temperatura máxima deve ser determinada pelo Delegado Técnico da FIVB na partida.

1.6 ILUMINAÇÃO

A iluminação não deve ser inferior a 300 luxes. 1

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a iluminação da área do jogo não deve ser inferior a 2000 lux medida a 1 m acima da superfície da área de jogo.

2 REDE E POSTES

D3

2.1 ALTURA DA REDE

- 2.1.1 A rede é colocada verticalmente sobre a linha central, cujo bordo superior é ajustado a 2,43 m de altura para os homens e 2,24 m para as mulheres. 1.3.3, 2.1.2
- 2.1.2 Sua altura é medida a partir centro da quadra de jogo. A altura da rede (sobre as duas linhas laterais) deve ser exatamente a mesma e não deve exceder a altura oficial em mais de 2 cm. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 ESTRUTURA

A rede possui 1 m de largura (± 3 cm) por 9,50 a 10 m de comprimento (com 25 a 50 cm além das faixas laterais), constituída de malhas quadradas pretas com 10 cm de lado.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, em conjunto com o Regulamento Específico da Competição, a malha pode ser modificada para facilitar a publicidade de acordo com os contratos de patrocínio.

Na parte superior há uma faixa horizontal de 7 cm de largura, feita de lona branca dobrada ao meio, costurada ao longo de todo o seu comprimento. Em cada extremidade da faixa há uma abertura, através do qual passa uma corda, prendendo a faixa aos postes para manter a parte superior tensionada.

Dentro da faixa, um cabo flexível prende a rede aos postes e mantém sua parte superior tensionada.

Na parte inferior da rede há outra faixa horizontal, de 5 cm de largura, semelhante à faixa superior, por onde passa uma corda. Essa corda prende a rede aos postes e mantém a parte inferior tensionada.

D3

2.3 FAIXAS LATERAIS

Duas faixas brancas são tensionadas verticalmente à rede e colocadas no prolongamento acima de cada linha lateral.

Cada uma possui 5 cm de largura e 1 m de altura e são consideradas parte integrante da rede.

1.3.2, D3

2.4 ANTENA

As antenas são varas flexíveis com 1,80 m de comprimento e 10 mm de diâmetro, fabricadas em fibra de vidro ou material similar.

Cada antena é amarrada de forma a tangenciar a parte externa de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede.

Os 80 cm superiores de cada antena se estendem acima da rede e são marcados com listras de 10 cm, de cores contrastantes, preferencialmente vermelho e branco.

As antenas são consideradas parte integrante da rede e delimitam lateralmente o espaço de cruzamento.

2.3, D3

10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5 POSTES

- 2.5.1 Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 0,50 a 1,00 m de cada linha lateral. Possuem 2,55 m de altura e preferencialmente ajustáveis.

Para todas as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os postes que sustentam a rede são localizados a uma distância de 1 m das linhas laterais e devem ser acolchoados.

- 2.5.2 Os postes são redondos e lisos, fixados ao solo sem cabos. Não deve haver dispositivos que apresentem perigo ou obstáculo.

D3

2.6 EQUIPAMENTO ADICIONAL

Todo equipamento adicional é determinado pelos regulamentos da FIVB.

3 BOLAS

3.1 CARACTERÍSTICAS

A bola será esférica, feita de couro flexível ou couro sintético, com uma câmara interior feita de borracha ou material similar.

Sua cor pode ser clara e uniforme, ou uma combinação de cores.

O material do couro sintético e as combinações de cores das bolas usadas em competições oficiais internacionais devem estar em conformidade com os padrões da FIVB.

Sua circunferência será de 65 a 67 cm e seu peso de 260 a 280 g.

Sua pressão interna deve medir de 0,30 a 0,325 kg/cm² (4,26 a 4,61 psi ou 294,3 a 318,82mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMIDADE DAS BOLAS

Todas as bolas utilizadas em uma partida devem possuir as mesmas características quanto a circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.

As Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, bem como Campeonatos ou Ligas Nacionais devem utilizar bolas aprovadas pela FIVB, salvo com o consentimento da mesma.

3.3 SISTEMA DE RECUPERAÇÃO DE BOLA

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, serão usadas cinco bolas. Neste caso, seis boleiros serão colocados, um em cada ângulo da zona livre e um atrás de cada árbitro.

3.1

D10



CAPÍTULO 2 PARTICIPANTES

[Ver Regras](#)

4 EQUIPES

4.1 COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

4.1.1 Para uma partida, a equipe pode ser composta por até 12 jogadores além de:

- Comissão técnica: um técnico, **até dois assistentes técnicos**,
- Equipe médica: um **fisioterapeuta** e um médico.

Somente aqueles relacionados na súmula do jogo poderão entrar na área de controle, assim como participar do aquecimento oficial e da partida.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, categoria adulta:

Até 14 jogadores podem ser registrados na súmula e jogar a partida.

O máximo de cinco membros da equipe no banco (incluindo o técnico) são definidos pelo próprio técnico, mas devem ser registrados na súmula e no formulário O-2(bis).

O Supervisor e/ou Jornalista da equipe não podem sentar-se no banco ou atrás do banco, na Área de Controle.

Qualquer Médico ou fisioterapeuta utilizado nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB devem ser parte integrante da Delegação oficial e estarem credenciados previamente pela FIVB. Entretanto, para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, se eles não estiverem relacionados entre os cinco selecionados para o banco da equipe, devem sentar-se atrás da cerca de delimitação, dentro da Área de Controle da Competição, ou sentar em um lugar especial indicado no Manual Específico da Competição, e só podem intervir se for solicitado pelos árbitros para atuar ante uma emergência médica aos jogadores. O fisioterapeuta da equipe (ainda que não esteja no banco) pode auxiliar no aquecimento até o início do aquecimento oficial na rede.

Os Regulamentos Oficiais de cada evento serão encontrados no Manual Específico da Competição.

4.1.2 Um dos jogadores é o capitão da equipe e deve estar indicado na súmula do jogo.

[5.2, 5.3](#)

[D1a](#)

[7.2.1](#)

[5.1](#)

- 4.1.3 Somente os jogadores registrados na súmula poderão entrar em quadra e participar da partida. Uma vez que o técnico e o capitão da equipe tenham assinado a súmula (relação da equipe para súmula eletrônica), os jogadores registrados não podem ser alterados. 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE

- 4.2.1 Os jogadores que não estão atuando permanecerão sentados no banco da sua equipe ou na sua área de aquecimento. O técnico e os demais membros sentam-se no banco, mas podem deixá-lo temporariamente. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
- Os bancos das equipes ficam localizados ao lado da mesa do apontador, fora da zona livre. D1a, D1b
- 4.2.2 Somente os membros da equipe poderão entrar na área de jogo, sentar-se no banco durante a partida e participar da sessão oficial de aquecimento. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3 Os jogadores que não estão atuando podem aquecer sem bola, como segue:
- 4.2.3.1 durante o jogo: na área de aquecimento da sua equipe; 1.4.5, D1a, D1b
- 4.2.3.2 durante os tempos de descanso: na zona livre atrás da sua quadra. 1.3.3, 15.4
- 4.2.4 Durante o intervalo dos sets, os jogadores podem aquecer usando bolas dentro de sua própria zona livre. 18.1

4.3 UNIFORME

- O uniforme do jogador consiste de camiseta, calção, meias (o uniforme) e calçado esportivo.
- 4.3.1 A cor e o design das camisetas, calções e meias, devem ser iguais para a equipe (exceto para o Líbero). Os uniformes devem estar limpos. 4.1, 19.2
- 4.3.2 O calçado deve ser leve e flexível, com sola de borracha ou composto de borracha, sem salto.
- 4.3.3 As camisetas dos jogadores devem ser numeradas de 1 a 20. 4.3.3.2
- Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, categoria adulta, onde se utilizam equipes com número maior de integrantes, a numeração poderá se estender.**
- 4.3.3.1 O número deve ser gravado no centro da camiseta, tanto na frente quanto nas costas. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das camisetas.
- 4.3.3.2 O número deve ter, no mínimo, 15 cm de altura no peito e, no mínimo, 20 cm de altura nas costas. A faixa que forma os números deve ter uma largura mínima de 2 cm.
- 4.3.4 O capitão da equipe deve ter na sua camiseta uma tarja de 8 x 2 cm sublinhando o número no peito. 5.1
- 4.3.5 É proibido utilizar uniformes de cores diferentes dos outros jogadores (exceto para os Líberos), e/ou desprovida de numeração oficial. 19.2

4.4 TROCA DE UNIFORME

O 1º árbitro poderá autorizar um ou mais jogadores a:

4.4.1 jogar descalço;

4.4.2 trocar uniformes molhados ou danificados, entre os sets ou após uma substituição, desde que a cor, design e número do(s) novo(s) uniforme(s) seja(m) a(s) mesma(s);

4.4.3 jogar com agasalhos em climas frios, desde que sejam da mesma cor e design para toda a equipe (exceto para os Líberos) e numerados de acordo com a Regra 4.3.3.

4.5 OBJETOS PROIBIDOS

4.5.1 É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar uma vantagem artificial ao jogador.

4.5.2 Os jogadores podem usar óculos ou lentes de contato por sua conta e risco.

4.5.3 Indumentárias de compressão (proteção auxiliar contra lesão) podem ser utilizadas para auxílio ou proteção.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, categoria adulta, estas indumentárias devem ser da mesma cor que a parte correspondente do uniforme. As cores preta, branca ou neutra também podem ser usadas, desde que todos os jogadores usem a mesma cor.

5 RESPONSÁVEIS PELA EQUIPE

Tanto o capitão da equipe, quanto o técnico, são responsáveis pela conduta e disciplina dos membros de sua equipe.

Os Líberos podem ser o capitão da equipe ou o capitão em quadra.

5.1 CAPITÃO

5.1.1 ANTES DA PARTIDA, o capitão da equipe representa sua equipe no sorteio, e então assina a súmula.

5.1.2 DURANTE A PARTIDA, e enquanto estiver em quadra, o capitão da equipe é o capitão em quadra. Quando o capitão da equipe não está em quadra, o técnico ou o capitão da equipe deverá designar outro jogador em quadra para assumir o papel de capitão em quadra. Este capitão em quadra mantém suas responsabilidades até que ele/ela seja substituído(a), ou o capitão da equipe retorne à partida, ou o set termine.

23

4.3, 15.5

4.1.1, 19.2

20

7.1, 25.2.1.1

15.2.1

	Quando a bola não estiver em jogo, somente o capitão em quadra está autorizado a dirigir-se aos árbitros para:	8.2
5.1.2.1	solicitar explicações sobre a aplicação ou a interpretação das regras, assim como submeter os pedidos e perguntas de seus colegas de equipe. Se o capitão em quadra não concordar com a explicação do 1º árbitro, ele/ela poderá protestar formalmente contra a referida decisão e, imediatamente, comunicar ao 1º árbitro que a ele/ela reserva o direito de registrar um protesto oficial na súmula ao final da partida;	23.2.4
5.1.2.2	pedir autorização para:	
	a) trocar todo, ou parte, do uniforme;	4.3, 4.4.2
	b) verificar as posições das equipes;	7.4, 7.6
	c) verificar o piso, a rede, a bola, etc.;	1.2, 2, 3
5.1.2.3	na ausência do técnico, a menos que a equipe tenha um assistente técnico que assumiu as funções do técnico, solicitar tempos de descanso e substituições.	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	AO FINAL DA PARTIDA, o capitão da equipe:	6.3
5.1.3.1	agradece aos árbitros e assina a súmula para ratificar o resultado;	25.2.3.3
5.1.3.2	poderá, caso tenha requisitado ao 1º árbitro no momento do acontecido, confirmar e registrar seu protesto oficial contra a aplicação ou interpretação da regra por parte dos árbitros.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2 TÉCNICO		
5.2.1	Durante a partida, o técnico conduz as jogadas de sua equipe de fora da quadra de jogo. Ele/ela indica as formações iniciais, os substitutos e solicita tempos de descanso. No desempenho de suas funções, seu contato oficial é o 2º árbitro.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	ANTES DA PARTIDA, o técnico registra e confere os nomes e os números de seus jogadores na relação nominal da equipe na súmula, assinando-a em seguida.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	DURANTE A PARTIDA, o técnico:	
5.2.3.1	antes do início de cada set, entrega ao 2º árbitro ou ao apontador a(s) ficha(s) de posições devidamente preenchida e assinada; caso sejam utilizados aplicativos para Tablet, a transmissão eletrônica da formação será automaticamente considerada oficial.	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	senta-se no banco da equipe o mais próximo possível do apontador, podendo deixá-lo;	4.2
5.2.3.3	solicitar tempos de descanso e substituições;	15.4, 15.5

- 5.2.3.4 pode, assim como outros membros da equipe, passar instruções aos jogadores em quadra. Somente o técnico poderá desempenhar esta função enquanto em pé ou caminhando, dentro do espaço da zona livre à frente do banco de sua equipe, delimitada pela extensão da linha de ataque até a área de aquecimento, se localizado no canto da área de controle da Competição, sem perturbar ou retardar a partida. Se a área de aquecimento estiver situada atrás do banco da equipe, o técnico pode se mover da extensão da linha de ataque até o final da quadra de sua equipe, mas sem obstruir a visão dos juízes de linha.

1.3.4, 1.4.5,
D1a, D1b, D2

5.3 ASSISTENTE TÉCNICO

- 5.3.1 O assistente técnico senta-se no banco da sua equipe, mas não possui direito a intervir na partida.
- 5.3.2 Caso o técnico precise deixar sua equipe por qualquer razão, incluindo sanção, mas excluindo entrar na quadra de jogo como jogador, o assistente técnico poderá assumir as funções de técnico durante a sua ausência, uma vez confirmado ao árbitro pelo capitão em quadra.

4.2.1

5.1.2.3, 5.2



CAPÍTULO 3

FORMATO DO JOGO

[Ver Regras](#)

6 PARA MARCAR UM PONTO, PARA VENCER UM SET E A PARTIDA

6.1 PARA MARCAR UM PONTO

6.1.1 Ponto

Uma equipe marca um ponto:

6.1.1.1 pelo êxito em fazer a bola tocar a quadra adversária;

6.1.1.2 quando a equipe adversária comete uma falta;

6.1.1.3 quando a equipe adversária recebe uma penalidade.

6.1.2 Falta

Uma equipe comete uma falta ao transgredir quaisquer regras do jogo (ou as viola de alguma outra maneira). Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências de acordo com as regras:

6.1.2.1 Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é marcada.

6.1.2.2 Se duas ou mais faltas são cometidas por jogadores adversários, simultaneamente, uma **FALTA DUPLA** é cometida e o rally é repetido.

6.1.3 Rally e rally completo

Um **rally** é a sequência de ações de jogo, desde o momento do golpe do saque pelo sacador até que a bola esteja fora de jogo. Um **rally completo** é a sequência de ações de jogo que resultam na conquista de um ponto.

Isso inclui;

– a aplicação de uma penalidade

– perda do saque devido o golpe do saque ser realizado após o limite de tempo.

6.1.3.1 Se a equipe sacadora vence o rally, esta marca um ponto e continua a sacar.

6.1.3.2 Se a equipe receptora vence o rally, esta marca um ponto e deverá executar o próximo saque.

6.2 PARA VENCER UM SET

Um set (exceto o 5º set decisivo) é vencido pela equipe que primeiro marcar 25 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. No caso de empate em 24x24, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (26x24; 27x25; etc.).

8.3

6.1.2

16.2.3, 21.3.1

D11 (23)

8.1, 8.2,
12.2.2.1,
15.2.3,
15.11.1.3,
19.3.2.1,
19.3.2.9

21.3.1

12.4.4

D11 (9)

6.3.2

6.3	PARA VENCER A PARTIDA	D11 (9)
6.3.1	Vencerá a partida a equipe que vencer três sets.	6.2
6.3.2	No caso de um empate em 2x2, o 5º set decisivo será jogado até 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos.	7.1
6.4.	EQUIPE AUSENTE E EQUIPE INCOMPLETA	
6.4.1	Se a equipe se recusar a jogar após ser convocada para tal, será declarada ausente e perde a partida pelo o resultado de 0x3 para a partida e 0x25 para cada set.	6.2, 6.3
6.4.2	A equipe que, injustificadamente, não se apresentar à quadra de jogo no horário marcado é declarada ausente, com o mesmo resultado da Regra 6.4.1.	
6.4.3	A equipe que é declarada INCOMPLETA, para o set ou para a partida, perderá o set ou a partida. A equipe adversária receberá os pontos, ou os pontos e os sets, necessários para vencer o set ou a partida. A equipe incompleta manterá seus pontos e sets.	6.2, 6.3, 7.3.1
7.	ESTRUTURA DO JOGO	
7.1.	O SORTEIO	
	Antes da partida, o 1º árbitro realiza o sorteio para decidir qual equipe executará o primeiro saque e os lados da quadra no primeiro set.	12.1.1
	Caso o set decisivo seja jogado, um novo sorteio será realizado.	6.3.2
7.1.1	O sorteio será realizado na presença dos dois capitães das equipes.	5.1
7.1.2	O vencedor do sorteio escolherá: ENTRE	
7.1.2.1	o direito de sacar ou receber o saque, OU	12.1.1
7.1.2.2	o lado da quadra. O perdedor fica com a alternativa restante.	
7.2.	SESSÃO OFICIAL DE AQUECIMENTO	
7.2.1	Antes da partida, caso as equipes disponham de uma quadra exclusivamente para aquecimento, elas terão 6 minutos de aquecimento oficial de rede em conjunto; caso contrário, terão 10 minutos. Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, as equipes terão direito a 10 minutos de aquecimento em conjunto na rede.	

- 7.2.2 Se um dos capitães solicitar o aquecimento oficial de rede separado (consecutivo), as equipes terão o direito a 3 minutos ou 5 minutos, cada. 7.2.1
- 7.2.3 No caso de aquecimentos oficiais separados, a equipe que executará o primeiro saque será a primeira a realizar o aquecimento de rede. 7.1.2.1, 7.2.2

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, todos os jogadores devem usar uniforme de jogo para o Protocolo completo e aquecimento.

7.3. FORMAÇÃO INICIAL DAS EQUIPES

- 7.3.1 Sempre deve haver seis jogadores por equipe em jogo. 6.4.3
- A formação inicial da equipe indica a ordem de rotação dos jogadores em quadra. Esta ordem será mantida durante todo o set. 7.6
- 7.3.2 Antes do início de cada set, o técnico deve apresentar a formação inicial de sua equipe na ficha de posições ou através de dispositivo eletrônico, se utilizado. A ficha é entregue, totalmente preenchida e assinada, ao 2º árbitro ou ao apontador - ou enviado eletronicamente direto para a súmula eletrônica. 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
- 7.3.3 Os jogadores que não constarem na formação inicial de um set serão os substitutos para aquele set (exceto os Líberos). 7.3.2, 15.5
- 7.3.4 Uma vez que a ficha de posições seja entregue ao 2º árbitro ou apontador, nenhuma alteração na formação da equipe poderá ser autorizada sem uma substituição regular. 15.2.2, 15.5, D11 (5)
- 7.3.5 Divergências entre o posicionamento dos jogadores em quadra e a ficha de posições são tratadas da seguinte forma: 24.3.1
- 7.3.5.1 quando a divergência é identificada antes do início do set, a posição dos jogadores deve ser retificada de acordo com a ficha de posições - não haverá sanção; 7.3.2
- 7.3.5.2 quando, antes do início do set, qualquer jogador na quadra que não esteja registrado na ficha de posições daquele set, esse jogador deverá ser alterado para estar em conformidade com a ficha de posições - não haverá sanção; 7.3.2
- 7.3.5.3 todavia, se o técnico desejar manter tal(is) jogador(es) não registrado(s) em quadra, ele/ela deverá solicitar substituição(ões) regular(es), usando o sinal manual correspondente, que será(ão) então registrado(s) na súmula. 15.2.2, D11 (5)
- Se a divergência entre a posição dos jogadores e a ficha de posições é descoberta posteriormente, a equipe faltosa deverá retornar às posições corretas. Os pontos da equipe adversária permanecem válidos e recebem um ponto e o direito ao próximo saque. Todos os pontos marcados pela equipe faltosa, desde o momento exato da falta até a sua descoberta, serão cancelados.
- 7.3.5.4 Quando um(a) jogador(a) é encontrado(a) em quadra, mas ele/ela não está relacionado(a) na relação nominal da equipe, os pontos do adversário permanecem válidos e, além disso, recebem um ponto e o saque. A equipe faltosa perderá todos os pontos e/ou sets (0x25, se necessário) ganhos desde o momento em que o jogador não registrado entrou em quadra, deverá apresentar uma ficha de posições revisada e enviar um novo jogador registrado para a quadra, na posição do jogador não registrado. 6.1.2, 7.3.2

7.4 POSIÇÕES	D4
No momento em que a bola é golpeada pelo sacador, cada equipe deverá estar posicionada dentro de sua própria quadra (exceto o sacador). Os jogadores da equipe receptora devem estar na ordem de rotação no momento do golpe do saque. Os jogadores da equipe sacadora, no entanto, estão livres para ocupar qualquer posição no momento do golpe do saque.	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1 As posições dos jogadores em quadra são numeradas da seguinte forma:	
7.4.1.1 três jogadores ao longo da rede são a linha de frente e ocupam as posições 4 (frente-esquerda), 3 (frente-centro) e 2 (frente-direita);	
7.4.1.2 os outros três formam a linha de trás, ocupando as posições 5 (atrás-esquerda), 6 (atrás-centro) e 1 (atrás-direita).	
7.4.2 Posições relativas entre os jogadores:	D4
7.4.2.1 cada jogador da linha de trás deve estar posicionado mais afastado da linha central do que seu jogador correspondente da linha de frente.	
7.4.2.2 os jogadores da linha de frente e os da linha de trás, respectivamente, devem estar posicionados lateralmente conforme a ordem indicada na Regra 7.4.1.	
7.4.3 As posições dos jogadores são determinadas e controladas de acordo com a posição dos seus pés em contato com o solo (o último contato com o chão fixa a posição do jogador) da seguinte forma:	
7.4.3.1 cada jogador da linha de trás deve estar nivelado ou ter pelo menos uma parte do pé mais distante da linha central do que o pé da frente do jogador da linha de frente correspondente;	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2 cada jogador do lado direito (esquerdo) deve estar nivelado ou ter pelo menos uma parte de um pé mais perto da linha lateral direita (esquerda) do que os pés mais longe da linha lateral direita (esquerda) dos outros jogadores naquela linha.	
7.4.4 Após o golpe do saque, os jogadores de ambas as equipes poderão se movimentar e ocupar qualquer posição na quadra e na zona livre.	1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.5 FALTA DE POSIÇÃO	D4, D11 (13)
7.5.1 Uma equipe comete uma falta de posição se um jogador não ocupa sua posição correta no momento em que a bola é golpeada pelo sacador. Quando um jogador estiver na quadra por meio de uma substituição ilegal e o jogo se reinicia, isto é considerado como uma falta de posição, com as consequências de uma substituição ilegal.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2 Se o sacador comete uma falta no momento do golpe do saque, a falta do sacador é considerada antes da falta de posição.	
7.5.3 Se o saque se tornar faltoso após o golpe do sacador, é a falta de posição que será considerada.	12.7.2

7.5.4	Uma falta de posição acarreta nas seguintes consequências:	
7.5.4.1	a equipe faltosa é sancionada com um ponto e a equipe adversária terá o direito ao próximo saque;	6.1.3
7.5.4.2	o posicionamento da equipe faltosa deverá ser retificado.	7.3, 7.4
7.6 ROTAÇÃO		
7.6.1	A ordem de rotação é determinada pela formação inicial da equipe e controlada através da ordem de saque e posição dos jogadores durante todo o set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, os jogadores avançam uma posição no sentido dos ponteiros do relógio: jogador da posição 2 avança para a posição 1 para sacar, o jogador da posição 1 avança para a posição 6, e assim por diante.	12.2.2.2
7.7 FALTA DE ROTAÇÃO		
7.7.1	Uma falta na rotação é cometida quando o SAQUE não é efetuado conforme a ordem de rotação, acarretando as seguintes consequências:	D11 (13) 7.6.1, 12
7.7.1.1	o apontador paralisa o jogo através da campainha; a equipe adversária ganha um ponto e o próximo saque. Se a falta de rotação for determinada somente após o rally ser completado, o qual se iniciou com uma falta de rotação, somente um único ponto é concedido à equipe adversária, independentemente do resultado do rally jogado.	6.1.3
7.7.1.2	a ordem de rotação da equipe faltosa deve ser retificada.	7.6.1
7.7.2	Além disso, o apontador deve determinar o momento exato da ocorrência da falta e todos os pontos anotados desde este momento pela equipe infratora deverão ser cancelados. Os pontos do adversário serão mantidos. Caso o momento da ocorrência da falta não possa ser determinado, não há cancelamento de pontos, e um ponto e o saque para o adversário serão as únicas sanções.	25.2.2.2 6.1.3



CAPÍTULO 4

AÇÕES DO JOGO

		Ver Regras
8	SITUAÇÕES DE JOGO	
8.1	BOLA EM JOGO	
	A bola está em jogo a partir do momento do golpe do saque, autorizado pelo 1º árbitro.	12, 12.3
8.2	BOLA FORA DE JOGO	
	A bola está fora de jogo no momento da falta, que é apitada por um dos árbitros; na ausência de uma falta, no momento do apito.	
8.3	BOLA “DENTRO”	D11(14), D12(1)
	A bola está “dentro” se, em qualquer momento de seu contato com o solo, alguma parte da bola toca a quadra de jogo, incluindo as linhas de delimitação.	1.1, 1.3.2
8.4	BOLA “FORA”	
	A bola está “fora” quando:	
8.4.1	todas as partes da bola que entram em contato com o solo estão completamente fora das linhas de delimitação da quadra;	1.3.2, D11 (15), D12 (2)
8.4.2	ela toca um objeto localizado fora da quadra, o teto ou uma pessoa que não esteja em jogo;	D11 (15), D12 (4)
8.4.3	ela toca a antena, as cordas de sustentação da rede, os postes ou a parte da rede localizada além das faixas laterais;	2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)
8.4.4	ela cruza o plano vertical da rede por fora do espaço de cruzamento, total ou parcialmente, exceto no caso da Regra 10.1.2;	2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4)
8.4.5	ela cruza, completamente, o espaço inferior sob a rede.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

9 JOGANDO A BOLA

Cada equipe deve atuar dentro de sua própria área e espaço de jogo (exceto Regra 10.1.2). A bola pode, entretanto, ser recuperada além de sua própria zona livre e sobre a mesa do apontador em toda sua extensão.

D1b

9.1 TOQUES DA EQUIPE

Um toque é qualquer contato com a bola realizado por um jogador em jogo.

A equipe tem o direito a, no máximo, três toques (além do bloqueio) para enviar a bola de volta para o adversário. Se mais toques são utilizados, a equipe comete a falta de “QUATRO TOQUES”.

14.4.1

9.1.1 CONTATOS CONSECUTIVOS

Um jogador não poderá tocar a bola duas vezes consecutivamente. (exceto Regras 9.2.3, 14.2 e 14.4.2).

9.2.3, 14.2,
14.4.2

9.1.2 CONTATOS SIMULTÂNEOS

Dois ou três jogadores poderão tocar a bola simultaneamente.

9.1.2.1 Quando dois (ou três) jogadores da mesma equipe tocam a bola simultaneamente, serão contados dois (ou três) toques (exceto no bloqueio). Se eles tentam atingir a bola, mas somente um a toca, um toque é contado. Uma colisão entre jogadores não caracteriza falta.

9.1.2.2 Quando dois jogadores adversários tocam a bola simultaneamente sobre a rede, e a bola continua em jogo, a equipe receptora tem o direito a outros três toques. Se a bola vai “fora”, é falta da equipe do lado oposto.

9.1.2.3 Se contatos simultâneos entre dois adversários sobre a rede resultar em um contato prolongado com a bola, mesmo que o contato seja concluído sobre a quadra adversária, o jogo continua.

9.1.3 TOQUE APOIADO

Dentro da área de jogo não é permitido a um jogador apoiar-se em um membro de sua equipe ou qualquer estrutura/objeto para golpear a bola.

1

Entretanto, o jogador que está prestes a cometer uma falta (tocar a rede ou cruzar a linha central, etc.) pode ser parado ou retido por um membro de sua equipe.

1.3.3, 11.4.4

9.2 CARACTERÍSTICAS DO TOQUE

9.2.1 A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo.

9.2.2 A bola não deve ser retida e/ou lançada. Ela pode ser rebatida em qualquer direção.

9.3.3, D11 (16)

9.2.3	A bola pode tocar várias partes do corpo, desde que os contatos ocorram simultaneamente.	
	Exceções:	
9.2.3.1	no bloqueio, contatos consecutivos podem ocorrer com um ou mais jogadores, desde que estes contatos ocorram durante a mesma ação;	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	no primeiro toque da equipe, a bola pode tocar várias partes do corpo consecutivamente, desde que os contatos ocorram durante a mesma ação.	9.1, 14.4
9.3 FALTAS AO JOGAR A BOLA		
9.3.1	QUATRO TOQUES: uma equipe toca a bola quatro vezes antes de enviá-la ao adversário.	9.1, D11 (18)
9.3.2	TOQUE APOIADO: um jogador apoia-se em um membro da sua equipe ou qualquer estrutura/objeto para golpear a bola dentro da área de jogo.	9.1.3
9.3.3	CONDUÇÃO: a bola é retida e/ou lançada; ela não é rebatida com o toque do jogador.	9.2.2, D11 (16)
9.3.4	DOIS TOQUES: um jogador toca a bola duas vezes consecutivamente ou a bola toca várias partes de seu corpo consecutivamente.	9.2.3, D11 (17)
10 BOLA EM RELAÇÃO À REDE		
10.1 BOLA CRUZANDO A REDE		
10.1.1	A bola enviada para a quadra adversária deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento. O espaço de cruzamento é a parte do plano vertical da rede, assim delimitado:	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1	abaixo, pelo bordo superior da rede;	
10.1.1.2	lateralmente, pelas antenas e seu prolongamento imaginário;	2.2
10.1.1.3	acima, pelo teto.	2.4
10.1.2	A bola, proveniente do primeiro toque da equipe, que cruzar o plano vertical da rede em direção à zona livre do adversário, total ou parcialmente, através do espaço externo, pode ser recuperada, dentro do limite de toques da equipe, desde que:	9.1, D5b
10.1.2.1	o jogador não toque a quadra adversária (exceto Regra 11.2.2.1)	11.2.2
10.1.2.2	a bola, quando retornada, cruze o plano vertical da rede, passando, novamente, total ou parcialmente, através do espaço externo, no mesmo lado da quadra, caso contrário se converte em bola fora. A equipe adversária não poderá impedir tal ação.	11.4.4, D5b
10.1.2.3	a bola enviada para a zona livre do adversário, total ou parcialmente, através do espaço externo, proveniente do segundo ou terceiro toque da equipe, não pode ser recuperada e será julgada como bola FORA no momento que cruzar o plano vertical da rede.	D5b

10.1.3	A bola que se encaminha para a quadra adversária através do espaço inferior está em jogo até o momento em que cruzar completamente o plano vertical da rede.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
10.2	BOLA TOCANDO A REDE	
	Ao cruzar a rede a bola poderá tocá-la.	10.1.1
10.3	BOLA NA REDE	
10.3.1	A bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite de três toques da equipe.	9.1
10.3.2	Se a bola rasga as malhas da rede ou a desarma, o rally é cancelado e repetido.	
11	JOGADOR NA REDE	
11.1	INVASÃO SOBRE A REDE	
11.1.1	Ao bloquear, o bloqueador poderá tocar a bola além da rede, desde que ele/ela não interfira no jogo do adversário antes do golpe de ataque deste.	14.1, 14.3
11.1.2	Após um golpe de ataque é permitido ao jogador passar as mãos além da rede, desde que o contato inicial com a bola tenha ocorrido dentro do seu próprio espaço de jogo e a bola não tenha sido retida ou lançada.	
11.2	PENETRAÇÃO SOB A REDE	
11.2.1	É permitido penetrar no espaço adversário sob a rede, desde que isto não interfira no jogo do adversário.	
11.2.2	Penetração na quadra adversária além da linha central:	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.2.1	é permitido tocar a quadra adversária com o(s) pé(s), desde que alguma parte dele(s) permaneça(m) em contato com a linha central, ou diretamente acima dela, e esta ação não interfira no jogo do adversário;	1.3.3, D11 (22)
11.2.2.2	é permitido tocar a quadra adversária com qualquer parte do corpo acima dos pés, desde que isto não interfira no jogo do adversário.	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.3	Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a bola se tornar fora de jogo.	8.2
11.2.4	Os jogadores podem penetrar na zona livre do adversário, contanto que eles não interfiram no jogo do adversário.	

11.3 CONTATO COM A REDE

- 11.3.1 O contato de um jogador com a rede, entre as antenas, durante a ação de jogar a bola, é uma falta. 11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
- Uma ação de jogar a bola compreende (entre outras) o saltar, o golpear (ou a tentativa de golpear) e o aterrissar de maneira segura, pronto para uma nova ação.
- 11.3.2 Os jogadores podem tocar o poste, cabos de fixação ou qualquer outro objeto que esteja localizado depois da antena, incluindo a própria rede, desde que isto não interfira no jogo (exceto Regra 9.1.3). D3
- 11.3.3 Quando a bola é enviada em direção à rede, causando um contato entre um jogador e a rede, nenhuma falta é cometida.

11.4 FALTAS DO JOGADOR NA REDE

- 11.4.1 Um jogador toca a bola ou um adversário no espaço adversário, antes do golpe de ataque do adversário; 11.1.1, D11 (20)
- 11.4.2 Um jogador interfere no jogo do adversário quando penetra no espaço adversário sob a rede; 11.2.1
- 11.4.3 O(s) pé(s) de um jogador penetra(m) completamente na quadra adversária; 11.2.2.2, D11 (22)
- 11.4.4 Um jogador interfere no jogo ao (entre outros): D11 (19)
- tocar a rede entre as antenas ou a própria antena durante a ação de jogar a bola; 11.3.1
 - utilizar a rede entre as antenas como apoio ou uma ajuda para se estabilizar;
 - criar uma vantagem injusta sobre o adversário ao tocar a rede;
 - executar ações que impeçam uma tentativa legítima do adversário em jogar bola;
 - apoiar/segurar na rede.
- Qualquer jogador próximo à bola que está sendo jogada, e aquele que esteja tentando jogá-la, é considerado na ação de jogar a bola, mesmo que não haja nenhum contato com a mesma.
- No entanto, tocar a rede além das antenas não é considerado uma falta (exceto Regra 9.1.3).

12 SAQUE

Saque é o ato de colocar a bola em jogo, pelo jogador traseiro-direito, posicionado na zona de saque. 1.4.2, 8.1, 12.4.1

12.1 PRIMEIRO SAQUE DE UM SET

- 12.1.1 O primeiro saque do 1º set, bem como o do 5º set decisivo, é executado pela equipe determinada no sorteio. 6.3.2, 7.1

- 12.1.2 Os demais sets começarão com o saque da equipe que não sacou primeiro no set anterior.

12.2 ORDEM DE SAQUE

- 12.2.1 Os jogadores devem seguir a ordem de saque registrada na ficha de posições. 7.3.1, 7.3.2
- 12.2.2 Após o primeiro saque do set, o sacador é determinado da seguinte forma: 12.1
- 12.2.2.1 quando a equipe sacadora vence o rally, o sacador (ou o seu substituto) saca novamente; 6.1.3, 15.5
- 12.2.2.2 quando a equipe receptora vence o rally, ela ganha o direito de sacar e rotaciona antes de sacar. O jogador que move da posição frente-direita para a posição atrás-direita será o sacador. 6.1.3, 7.6.2

12.3 AUTORIZAÇÃO DO SAQUE

- O 1º árbitro autoriza o saque após verificar se as duas equipes estão prontas para jogar e se o sacador está com a posse de bola. 12, D11 (1)

12.4 EXECUÇÃO DO SAQUE

- 12.4.1 A bola deve ser golpeada com uma mão ou qualquer parte do braço depois de ser solta ou lançada pela(s) mão(s). D11 (10)
- 12.4.2 Somente um lançamento ou soltura da bola é permitido. Quicá-la ou movê-la entre as mãos é permitido.
- 12.4.3 No momento do golpe do saque ou da impulsão para o saque em suspensão, o sacador não pode tocar a quadra (incluindo a linha de fundo) nem a área do piso que está fora da zona de saque. 1.4.2, 29.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
- Após o golpe, ele/ela pode pisar ou cair fora da zona de saque ou dentro da quadra.
- 12.4.4 O sacador deve golpear a bola dentro de 8 segundos após o 1º árbitro apitar para o saque. 12.3, D11 (11)
- 12.4.5 O saque executado antes do apito do árbitro é anulado e repetido. 12.3

12.5 BARREIRA

- 12.5.1 Os jogadores da equipe sacadora não poderão impedir o adversário, seja por uma ação individual ou coletiva, de ver o golpe do saque e a trajetória da bola. 12.5.2
- 12.5.2 Um jogador ou um grupo de jogadores da equipe sacadora comete uma barreira realizando ações de: balançar os braços; pular ou mover de um lado para o outro lado durante a execução do saque, ou agrupando-se de forma a esconder ambos, o golpe do saque e a trajetória da bola, até que a bola alcance o plano vertical da rede. Se uma ou outra condição seja visível pela equipe receptora, isto não é uma barreira. 12.4, D6

12.5.3	É proibido a qualquer jogador da equipe sacadora levantar as mãos acima da cabeça durante o saque, até que a bola tenha cruzado a rede. O 1º árbitro tem permissão para advertir (avisar) a equipe através do capitão em quadra, se ele/ela perceber que se trata de uma barreira deliberada.	12.4, 12.5.2, D6, D11 (12)
12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE O SAQUE		
12.6.1	Faltas no saque. As seguintes faltas acarretam a troca do saque mesmo que o adversário esteja fora de posição. Caso o sacador:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	violar a ordem de saque,	12.2
12.6.1.2	não execute o saque corretamente	12.4
12.6.2	Faltas após o golpe do saque. Após a bola ser golpeada corretamente, o saque torna-se faltoso (exceto se um jogador está fora de posição) se a bola:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	toca um jogador da equipe sacadora ou não cruza completamente o plano vertical da rede através do espaço de cruzamento;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)
12.6.2.2	vai “fora”;	8.4, D11 (15)
12.6.2.3	passa sobre uma barreira.	12.5, D11 (12)
12.7 FALTAS NO SAQUE E FALTAS DE POSIÇÃO		
12.7.1	Se o sacador comete uma falta no momento do golpe do saque (execução imprópria, ordem de rotação errada, etc.) e o adversário estiver fora de posição, a falta no saque será a sancionada.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Por outro lado, se a execução do saque foi correta, mas o saque posteriormente se torna faltoso (vai fora, passa sobre uma barreira, etc.), a falta de posição foi cometida primeiro e será a sancionada.	7.5.3, 12.6.2
13 GOLPE DE ATAQUE		
13.1 CARACTERÍSTICAS DO GOLPE DE ATAQUE		
13.1.1	Todas as ações que enviem a bola para o adversário, com exceção do saque e do bloqueio, são consideradas como golpes de ataque.	12, 14.1.1
13.1.2	Durante um golpe de ataque, só será permitido “colocar” a bola com a ponta dos dedos, caso a bola seja claramente golpeada e não é retida ou lançada.	9.2.2
13.1.3	O golpe de ataque se torna completo no momento em que a bola cruza completamente o plano vertical da rede ou é tocada por um adversário.	
13.2 RESTRIÇÕES AO GOLPE DE ATAQUE		
13.2.1	Um jogador da linha de frente pode completar um golpe de ataque a qualquer altura, desde que o contato com a bola tenha ocorrido dentro do seu próprio espaço de jogo (exceto Regras 13.2.4 e 13.3.6).	7.4.1.1

- | | | |
|----------|---|---------------------------------|
| 13.2.2 | Um jogador da linha de trás pode completar um golpe de ataque, a qualquer altura, atrás da zona de frente: | 1.4.1, 7.4.1.2,
19.3.1.2, D8 |
| 13.2.2.1 | no seu impulso, o(s) pé(s) do jogador não deverá ter tocado, nem ultrapassado, a linha de ataque; | 1.3.4 |
| 13.2.2.2 | após o seu golpe, o jogador pode cair dentro da zona de frente. | 1.4.1 |
| 13.2.3 | Um jogador da linha de trás também pode completar um golpe de ataque na zona de frente se, no momento do contato, parte da bola estiver abaixo do bordo superior da rede. | 1.4.1, 7.4.1.2,
D8 |
| 13.2.4 | Nenhum jogador pode completar um golpe de ataque ao saque ADVERSÁRIO, quando a bola estiver na zona de frente e completamente acima do bordo superior da rede. | 1.4.1 |

13.3 FALTAS DO GOLPE DE ATAQUE

- | | | |
|--------|---|--|
| 13.3.1 | Um jogador golpeia a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária. | 13.2.1,
D11 (20) |
| 13.3.2 | Um jogador golpeia a bola para "fora". | 8.4, D11 (15) |
| 13.3.3 | Um jogador da linha de trás completa um golpe de ataque dentro da zona de frente se, no momento do golpe, a bola estiver completamente acima do bordo superior da rede. | 1.4.1, 7.4.1.2,
13.2.3,
D11 (21) |
| 13.3.4 | Um jogador completa um golpe de ataque ao saque adversário, quando a bola estiver na zona de frente e completamente acima do bordo superior da rede. | 1.4.1, 13.2.4,
D11 (21) |
| 13.3.5 | Um Líbero completa um golpe de ataque se, no momento do golpe, a bola estiver completamente acima do bordo superior da rede. | 19.3.1.2,
23.3.2.3d,
D11 (21) |
| 13.3.6 | Um jogador completa um golpe de ataque completamente acima do bordo superior da rede, quando a bola é proveniente de um passe de voleio com a ponta dos dedos, executado por um Líbero que estiver na zona de frente de sua equipe. | 1.4.1, 19.3.1.4,
23.3.2.3e,
D11 (21) |

14 BLOQUEIO

14.1 BLOQUEAR

- | | | |
|--------|--|---------|
| 14.1.1 | Bloquear é a ação dos jogadores próximos à rede para interceptar a bola vinda do adversário, estendendo-se mais alto que o bordo superior da rede, independentemente da altura do contato com a bola. Somente os jogadores da linha de frente tem permissão para completar um bloqueio, desde que, no momento do contato com a bola, uma parte do corpo esteja mais alta que o bordo superior da rede. | 7.4.1.1 |
| 14.1.2 | Tentativa de bloqueio

Uma tentativa de bloqueio é a ação de bloquear sem tocar a bola. | |

14.1.3	Bloqueio efetivo	
	Um bloqueio é efetivo quando a bola é tocada por um bloqueador.	D7
14.1.4	Bloqueio coletivo	
	Um bloqueio coletivo é executado por dois ou três jogadores próximos entre si, e é efetivo quando um deles toca a bola.	
14.2	CONTATO DO BLOQUEIO	
	Contatos consecutivos (rápidos e contínuos) com a bola podem ocorrer entre um ou mais bloqueadores, desde que os contatos ocorram durante uma mesma ação.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOQUEANDO DENTRO DO ESPAÇO ADVERSÁRIO	D11 (20)
	Ao bloquear, o jogador pode colocar suas mãos e braços além da rede, desde que sua ação não interfira no jogo do adversário. Assim, não é permitido tocar a bola além da rede antes do adversário executar um golpe de ataque.	13.1.1
14.4	BLOQUEIO E TOQUES DA EQUIPE	
14.4.1	Um contato de bloqueio não conta como um toque da equipe. Consequentemente, após o contato do bloqueio, a equipe tem direito a três toques para retornar a bola.	9.1, 14.4.2
14.4.2	O primeiro toque após o bloqueio pode ser executado por qualquer jogador, inclusive por aquele que tocou na bola durante o bloqueio.	14.4.1
14.5	BLOQUEIO DO SAQUE	12, D11 (12)
	É proibido bloquear o saque do adversário.	
14.6	FALTAS DE BLOQUEIO	D11 (20)
14.6.1	O bloqueador toca a bola no espaço ADVERSÁRIO, antes do golpe de ataque do adversário.	14.3
14.6.2	Um jogador da linha de trás ou um Líbero bloqueia ou participa de um bloqueio efetivo.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Bloquear o saque do adversário.	14.5, D11 (12)
14.6.4	A bola é enviada para "fora" pelo bloqueio.	8.4
14.6.5	Bloquear a bola dentro do espaço adversário por fora da antena.	
14.6.6	Um Líbero tenta um bloqueio individual ou coletivo.	14.1.1, 19.3.1.3

CAPÍTULO 5

INTERRUPÇÕES, RETARDAMENTOS E INTERVALOS

[Ver Regras](#)

15 INTERRUPÇÕES

Uma interrupção é o tempo entre um rally completo e o apito do 1º árbitro para o próximo saque.

[6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6](#)

As únicas interrupções **regulares no jogo** são TEMPO DE DESCANSO e SUBSTITUIÇÕES.

15.1 NÚMERO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

Cada equipe tem direito a, no máximo, dois tempos de descanso e seis substituições por set.

[6.2, 15.4, 15.5](#)

15.2 SEQUÊNCIA DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

15.2.1 Solicitações de um ou dois tempos de descanso e uma solicitação de substituição por qualquer equipe podem suceder-se um ao outro, dentro da mesma interrupção.

[15.4, 15.5](#)

15.2.2 Entretanto, uma equipe não está autorizada a solicitar substituições consecutivas durante a mesma interrupção. Dois ou mais jogadores podem ser substituídos dentro da mesma solicitação.

[15.5, 15.6.1](#)

15.2.3 Deve haver um rally completo entre duas solicitações de substituição separadas da mesma equipe. (Exceção: uma substituição forçada devido uma lesão ou expulsão/desqualificação (15.5.2, 15.7 e 15.8)).

[6.1.3, 15.5](#)

15.2.4 Não é permitido solicitar qualquer interrupção regular do jogo após ter um pedido rejeitado e sancionado por uma advertência por retardamento durante a mesma interrupção (ou seja, antes do final do próximo rally completo).

[16.1.2](#)

15.3 SOLICITAÇÃO DE INTERRUPÇÕES REGULARES DO JOGO

15.3.1 As interrupções regulares do jogo podem ser solicitadas pelo técnico, ou na ausência deste, pelo assistente técnico ou capitão em quadra, e somente por eles.

[5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15](#)

15.3.2 A substituição antes do início de um set é permitida e deve ser registrada como uma substituição regular naquele set.

[7.3.4](#)

15.4 TEMPOS DE DESCANSO

- 15.4.1 As solicitações de tempo de descanso devem ser solicitadas através do sinal manual correspondente, quando a bola está fora de jogo e antes do apito autorizando o saque. Todos os tempos de descanso tem a duração de 30 segundos.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a duração dos tempos de descanso pode ser ajustada se a FIVB aprovar tal solicitação com base na solicitação do organizador.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, é obrigatório o uso da campanha e então o sinal manual oficial para solicitar tempo de descanso.

- 15.4.2 Durante todos os tempos de descanso, os jogadores em jogo devem se dirigir para a zona livre, próximo ao seu banco.

6.1.3, 8.2,
12.3, D11 (4)

D1a

15.5 SUBSTITUIÇÃO

- 15.5.1 A substituição é o ato pelo qual um jogador, excetuando-se o Líbero e o jogador envolvido em sua troca, após ter sido registrado pelo apontador, entra no jogo para ocupar a posição de outro jogador, que deve deixar a quadra neste momento.

- 15.5.2 Quando a substituição ocorre devido à lesão de um jogador em jogo, esta poderá ser acompanhada pelo técnico (ou pelo capitão em quadra), mostrando o sinal manual correspondente.

19.3.2.1,
D11 (5)

5.1.2.3,
5.2.3.3,
6.1.3, 8.2,
12.3,
D11 (5)

15.6 LIMITAÇÕES DAS SUBSTITUIÇÕES

- 15.6.1 Um jogador da formação inicial poderá deixar o jogo e retornar, mas somente uma vez no set e somente na sua posição original na formação.

- 15.6.2 Um jogador substituto pode entrar no jogo no lugar de um jogador da formação inicial, mas somente uma vez por set e ele/ela somente poderá ser substituído(a) pelo(a) mesmo(a) jogador(a) titular.

7.3.1

7.3.1

15.7 SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL

Um jogador (exceto o Líbero) que não pode continuar jogando, devido à lesão/doença ou expulsão/desqualificação deve ser legalmente substituído. Caso não seja possível, a equipe tem direito a uma substituição EXCEPCIONAL, além dos limites da Regra 15.6.

Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não esteja na quadra na hora da lesão/doença/expulsão/desqualificação, exceto o Líbero, segundo Líbero ou o jogador regular envolvido em sua troca, pode substituir o jogador lesionado/doente/expulso/desqualificado no jogo. O jogador lesionado/doente/expulso substituído através de uma substituição excepcional não tem permissão para voltar para a partida.

Uma substituição excepcional não pode ser contada, em nenhuma hipótese, como uma substituição regular. Entretanto, na súmula, deverá ser incluída no total de substituições do set e da partida.

15.6, 19.4.3,
21.3.2,
21.3.3, D11 (5)

15.8 SUBSTITUIÇÃO POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO

Um jogador **EXPULSO** ou **DESQUALIFICADO** deve ser substituído imediatamente através de uma substituição legal. Se isso não for possível, a equipe tem o direito de fazer uma substituição excepcional. Caso não seja possível, a equipe é declarada **INCOMPLETA**.

6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)

15.9 SUBSTITUIÇÃO ILEGAL

15.9.1 Uma substituição é ilegal quando excede as limitações da Regra 15.6 (exceto no caso da Regra 15.7), ou quando envolve um jogador não registrado na súmula.

15.9.2 Caso uma equipe realize uma substituição ilegal e o jogo reinicie normalmente, os seguintes procedimentos devem ser aplicados, conforme a sequência indicada:

8.1, 15.6

15.9.2.1 a equipe é penalizada com um ponto e saque para o adversário;

6.1.3

15.9.2.2 a substituição deve ser retificada;

15.9.2.3 os pontos marcados pela equipe faltosa, desde quando a falta foi cometida, são cancelados; os pontos do adversário permanecem válidos.

15.10 PROCEDIMENTOS DE SUBSTITUIÇÃO

15.10.1 As substituições deverão ser realizadas dentro da zona de substituição.

1.4.3, D1b

15.10.2 Uma substituição deve durar somente o tempo necessário para registrar a substituição na súmula e permitir a entrada e saída dos jogadores.

15.10, 24.2.6, 25.2.2.3

15.10.3.1 A solicitação de substituição caracteriza-se pela entrada do(s) jogador(es) substituto(s) na zona de substituição, pronto(s) para jogar, durante uma interrupção regulamentar. Não é necessário que o técnico faça o sinal manual oficial, exceto em caso de lesão ou antes do início de um set.

15.10.3.2 Se o jogador não estiver pronto no momento da solicitação, a substituição não será concedida e a equipe será sancionada por retardamento.

16.2, D9

15.10.3.3 A solicitação de substituição é reconhecida e anunciada pelo apontador ou 2º árbitro, pelo uso da campainha ou do apito, respectivamente. O 2º árbitro autoriza a substituição.

24.2.6

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, plaquetas numeradas são usadas para facilitar a(s) substituição(ões) (exceto quando dispositivos eletrônicos são usados para transmitir os dados ao apontador).

15.10.4 Se uma equipe pretende fazer mais de uma substituição simultaneamente, todos os jogadores substitutos devem entrar na zona de substituição ao mesmo tempo para que sejam consideradas como solicitadas na mesma interrupção. Neste caso, as substituições devem ser realizadas sucessivamente, um par de jogadores por vez. Se uma delas for ilegal, a(s) legal(ais) é(são) autorizada(s) e a ilegal será rejeitada e sujeita à sanção por retardamento.

1.4.3, 15.2.2

15.11 SOLICITAÇÕES INDEVIDAS

- | | | |
|-----------|--|--------------------------------------|
| 15.11.1 | É indevido solicitar qualquer interrupção regulamentar no jogo: | 15 |
| 15.11.1.1 | durante um rally, no momento ou após o apito de autorização para o saque; | 12.3 |
| 15.11.1.2 | solicitada por um membro da equipe não autorizado. | 5.1.2.3, 5.2.3.3 |
| 15.11.1.3 | uma segunda substituição da mesma equipe durante a mesma interrupção (ou seja, antes do final do próximo rally completo), exceto no caso de lesão/doença/expulsão/desqualificação de um jogador em jogo. | 15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6 |
| 15.11.1.4 | depois de esgotado o número autorizado de tempos de descanso e de substituições. | 15.1 |
| 15.11.2 | A primeira solicitação indevida de uma equipe na partida que não afetar ou retardar o jogo deverá ser rejeitada, mas deve ser registrada na súmula sem qualquer outra consequência. | 16.1, 25.2.2.6 |
| 15.11.3 | Qualquer solicitação indevida adicional na partida, solicitada pela mesma equipe, constitui um retardamento. | 16.1.4, D11 (25) |

16 RETARDAMENTOS NO JOGO

16.1 TIPOS DE RETARDAMENTOS

Qualquer ação imprópria de uma equipe que atrase o reinício do jogo caracteriza um retardamento e inclui, dentre outras:

- | | | |
|--------|--|---------|
| 16.1.1 | prolongar uma interrupção regular do jogo; | 15.10.2 |
| 16.1.2 | prolongar uma interrupção após receber instruções para retomar o jogo; | 15 |
| 16.1.3 | solicitar uma substituição ilegal; | 15.9 |
| 16.1.4 | repetir uma solicitação indevida; | 15.11.3 |
| 16.1.5 | um membro da equipe retardar o jogo. | |

16.2 SANÇÕES POR RETARDAMENTO

- | | | |
|----------|---|-----------------|
| 16.2.1 | “Advertência por retardamento” e “penalidade por retardamento” são as sanções para a equipe. | D9 |
| 16.2.1.1 | Sanções por retardamento vigoram por toda a partida. | 6.3 |
| 16.2.1.2 | Todas as sanções por retardamento são registradas na súmula. | 25.2.2.6 |
| 16.2.2 | O primeiro retardamento na partida cometido por um membro da equipe será sancionando com uma “ADVERTENCIA POR RETARDAMENTO”. | 4.1.1, D11 (25) |
| 16.2.3 | O segundo retardamento, e os subsequentes, de qualquer tipo, por qualquer membro da mesma equipe, na mesma partida, constituem uma falta e será sancionado com uma “PENALIDADE POR RETARDAMENTO”, com um ponto e saque para o adversário. | 6.1.3, D11 (25) |
| 16.2.4 | Sanções por retardamento impostas antes ou entre sets são aplicadas no set seguinte. | 18.1 |

17 INTERRUPÇÕES EXCEPCIONAIS DO JOGO

17.1 LESÃO/DOENÇA

- 17.1.1 Na ocorrência de um acidente sério enquanto a bola estiver em jogo, o árbitro deve parar o jogo imediatamente e permitir a entrada de assistência médica na quadra. 8.1
- O rally deverá ser jogado novamente. 6.1.3
- 17.1.2 Se um jogador lesionado/doente não puder ser substituído legal ou excepcionalmente, um tempo de recuperação de 3 minutos será concedido, mas não mais que uma vez ao mesmo jogador na mesma partida. 15.6, 15.7, 24.2.8
- Se o jogador não se recuperar, sua equipe será declarada incompleta. 6.4.3, 7.3.1

17.2 INTERFERÊNCIA EXTERNA

- Se houver alguma interferência externa durante o jogo, o jogo deve ser interrompido e o rally é repetido. 6.1.3, D11 (23)

17.3 INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

- 17.3.1 Se circunstâncias imprevistas interrompem a partida, o 1º árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, na existência de um, devem decidir as medidas a serem tomadas para estabelecer as condições normais. 23.2.3
- 17.3.2 Ocorrendo uma ou mais interrupções, não excedendo 4 horas no total: 17.3.1
- 17.3.2.1 se a partida é reiniciada na mesma quadra de jogo, o set interrompido deve continuar normalmente, com o mesmo placar, jogadores (exceto os expulsos e desqualificados) e posições. Os sets já jogados conservarão seus resultados; 1, 7.3
- 17.3.2.2 se a partida é reiniciada em outra quadra de jogo, o set interrompido é anulado e jogado novamente com os mesmos jogadores, a mesma formação inicial (exceto os expulsos e desqualificados) e o registro de todas as sanções serão mantidos. Os sets já jogados conservarão seus resultados. 7.3, 21.4.1, D9
- 17.3.3 Ocorrendo uma ou mais interrupções excedendo 4 horas no total, toda a partida deverá ser jogada novamente.

18 INTERVALOS E TROCA DE QUADRA

18.1 INTERVALOS

Um intervalo é o tempo entre os sets. Todos os intervalos duram três minutos.

4.2.4

Durante este tempo, são efetuadas a troca de quadra e o registro da formação das equipes na súmula.

7.3.2, 18.2,
25.2.1.2

O intervalo entre o segundo e o terceiro set poderá ser prolongado até 10 minutos pela autoridade competente a pedido do organizador.

18.2 TROCA DE QUADRAS

D11 (3)

18.2.1 Após cada set, as equipes trocam de quadra, exceto para o set decisivo.

7.1

18.2.2 No set decisivo, quando a equipe na liderança atinge 8 pontos, as equipes trocam de quadra, sem demora, e as posições dos jogadores permanecem as mesmas.

6.3.2, 7.4.1,
25.2.2.5

Caso a troca não ocorra no momento em que a equipe na liderança alcance 8 pontos, deverá ocorrer tão logo o erro seja identificado. O placar no momento da troca permanece o mesmo.



CAPÍTULO 6

O JOGADOR LÍBERO

[Ver Regras](#)

19 O JOGADOR LÍBERO

19.1 DESIGNAÇÃO DO LÍBERO

19.1.1 Cada equipe tem o direito a designar, dentre os jogadores constantes na súmula, até dois jogadores especialistas em defesa: os Líberos.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, categoria adulta, se uma equipe tiver mais que 12 jogadores registrados na súmula, é obrigado ter DOIS Líberos na relação da equipe.

19.1.2 Todos os Líberos devem estar registrados na súmula nas linhas especiais reservadas para isto.

19.1.3 O Líbero em quadra é o Líbero Atuante. Na existência de outro Líbero, ele/ela será o segundo Líbero da equipe.

Somente poderá estar em quadra um Líbero de cada vez.

19.2 UNIFORME

O(s) jogador(es) Líbero(s) deve(m) usar um uniforme (ou jaleco/colete para o Líbero redesignado) que tenha uma cor dominante diferente de qualquer outra cor do uniforme do resto da equipe. O uniforme deve contrastar claramente com o resto da equipe. Ambos os Líberos podem ter uniformes diferentes entre si e do resto da equipe.

Os uniformes dos Líberos devem estar numerados como o restante da equipe.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, o Líbero redesignado deve, se possível, vestir uma camiseta do mesmo estilo e cor do Líbero original, mantendo o seu próprio número.

19.3 AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO

19.3.1 Ações de jogo:

19.3.1.1 O Líbero pode trocar com qualquer jogador da linha de trás.

19.3.1.2 Ele/ela está restrito a atuar como jogador da linha de trás e não poderá completar um golpe de ataque, de qualquer lugar (incluindo quadra de jogo e zona livre) se, no momento do contato, a bola está completamente acima do bordo superior da rede.

19.3.1.3 Ele/ela não poderá sacar, bloquear ou tentar bloquear.

5

4.1.1

5.2.2, 25.2.1.1,
28.2.1.1

4.3

7.4.1.2

13.2.2, 13.2.3,
13.3.5

12.4.1, 14.6.2,
14.6.6,
D11 (12)

PARTE 2 - SEÇÃO 1: JOGO

- | | | |
|----------|--|-------------------------------------|
| 19.3.1.4 | Um jogador não poderá completar um golpe de ataque quando a bola estiver completamente acima do bordo superior da rede, se a bola for proveniente de um passe de voleio com a ponta dos dedos de um Líbero em sua zona de frente. A bola pode ser atacada livremente caso o Líbero execute a mesma ação estando fora de sua zona de frente. | 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b |
| 19.3.2 | Trocas com o Líbero. | |
| 19.3.2.1 | Trocas com o Líbero não contam como substituições.

Elas são ilimitadas, mas deve haver um rally completo entre duas trocas com o Líbero (a menos que uma penalidade cause uma rotação e o Líbero se mova para a posição quatro, ou o Líbero atuante se torne incapaz de jogar, tornando o rally incompleto). | 6.1.3, 15.5 |
| 19.3.2.2 | O jogador regular pode trocar e ser trocado com qualquer um dos Líberos. O Líbero Atuante somente pode ser trocado pelo jogador regular com quem trocou nessa posição ou pelo segundo Líbero. | |
| 19.3.2.3 | No início de cada set, o Líbero não pode entrar em quadra até que o 2º árbitro tenha feito a conferência da formação e autorizado a troca do Líbero com um jogador titular. | 7.3.2, 12.1 |
| 19.3.2.4 | Outras trocas com o Líbero só devem ocorrer enquanto a bola estiver fora de jogo e antes do apito para o saque. | 8.2, 12.3 |
| 19.3.2.5 | Uma troca do Líbero efetuada após o apito para autorização do saque, mas antes do golpe do saque, não deve ser rejeitada; entretanto, ao final do rally, o capitão em quadra deve ser informado que este procedimento não é permitido e, em caso de reincidência, a equipe estará sujeita a uma sanção por retardamento. | 12.3, 12.4, D9 |
| 19.3.2.6 | Trocas tardias subsequentes resultarão na interrupção imediata do jogo e a aplicação de uma sanção por retardamento. A próxima equipe a sacar será determinada pelo nível da sanção por retardamento. | 16.2, D9 |
| 19.3.2.7 | O Líbero e o jogador regular com quem trocou somente poderão entrar ou deixar a quadra através da zona de troca do Líbero. | 1.4.4, D1b |
| 19.3.2.8 | As trocas do Líbero devem ser registradas no formulário de Controle do Líbero (caso esteja sendo utilizado) ou na súmula eletrônica. | 28.2.2.1, 28.2.2.2 |
| 19.3.2.9 | Uma troca ilegal do Líbero pode envolver (dentre outras):

– ausência de um rally completo entre as trocas;

– o Líbero efetuar a troca com um jogador que não seja o segundo Líbero ou o jogador regular envolvido em sua troca.

A troca ilegal do Líbero receberá o mesmo tratamento e consequências de uma substituição ilegal.

Ou seja, se a troca ilegal do Líbero é identificada antes do início próximo do rally, os árbitros devem corrigi-la e a equipe será sancionada por retardamento;

Se a troca ilegal do Líbero for identificada após o golpe do saque, as consequências serão as mesmas de uma substituição ilegal. | 6.1.3
15.9
15.9
D9
15.9 |

19.4 REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO

- | | | |
|----------|---|--|
| 19.4.1 | <p>O Líbero torna-se incapaz de jogar em caso de lesão, doença, expulsão ou desqualificação.</p> <p>O Líbero pode ser declarado incapaz de jogar, por qualquer motivo, pelo técnico ou, na ausência deste, pelo assistente técnico ou pelo capitão em quadra.</p> | <p>21.3.2, 21.3.3, D9</p> <p>5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1</p> |
| 19.4.2 | Equipes com um Líbero | |
| 19.4.2.1 | <p>Caso uma equipe possua somente um Líbero conforme a Regra 19.4.1, ou tenha registrado somente um, e este Líbero se torne incapaz ou é declarado como tal, o técnico (ou assistente técnico ou o capitão em quadra, em caso de ausência do técnico) poderá redesignar como Líbero, para o resto da partida, qualquer outro jogador (exceto o jogador envolvido em sua troca) que não esteja em quadra no momento da redesignação.</p> | <p>5.1.2.3, 19.4, 19.4.1</p> |
| 19.4.2.2 | <p>Se o Líbero Atual se tornar incapaz de jogar, ele/ela pode ser trocado(a) pelo(a) jogador(a) regular envolvido(a) na troca ou pelo ingresso imediato e diretamente na quadra de um Líbero redesignado. Entretanto, o Líbero que é objeto de uma redesignação não pode jogar o restante da partida.</p> <p>Se o Líbero não está em quadra no momento que é declarado incapaz de jogar, ele/ela também pode estar sujeito(a) a uma redesignação. O Líbero declarado incapaz de jogar não pode jogar o restante da partida.</p> | |
| 19.4.2.3 | <p>O técnico, ou o assistente técnico ou capitão em quadra, caso não haja técnico, comunica-se com o 2º árbitro, informando-o sobre a redesignação.</p> | <p>5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1</p> |
| 19.4.2.4 | <p>Caso um Líbero redesignado se torne, ou seja declarado, incapaz de jogar, outras redesignações serão permitidas.</p> | <p>19.4.1</p> |
| 19.4.2.5 | <p>Se o técnico solicitar que o capitão da equipe seja redesignado como um novo Líbero, isto será permitido.</p> | <p>5.1.2, 19.4.1</p> |
| 19.4.2.6 | <p>No caso de um Líbero redesignado, o número do jogador redesignado como Líbero deverá ser registrado nas observações da súmula e no formulário de controle de Líbero (ou súmula eletrônica, caso esteja sendo utilizada).</p> | <p>27.2.2.7, 28.2.2.1</p> |
| 19.4.3 | Equipe com dois Líberos | |
| 19.4.3.1 | <p>Caso uma equipe tenha registrado dois Líberos na súmula, mas um deles se torne incapaz de jogar, a equipe tem direito a jogar com apenas um Líbero.</p> <p>Não será permitida uma redesignação, a menos que o Líbero restante se torne incapaz de jogar na partida.</p> | <p>4.1.1, 19.1.1</p> <p>19.4</p> |

19.5 RESUMO

Caso o Líbero seja expulso ou desqualificado, ele/ela poderá ser trocado imediatamente pelo segundo Líbero. Caso a equipe tenha apenas um Líbero, esta terá direito a fazer uma redesignação.

19.4, 21.3.2,
21.3.3



CAPÍTULO 7

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

[Ver Regras](#)

20 REQUISITOS DE CONDUTA

20.1 CONDUTA DESPORTIVA

20.1.1 Os participantes devem conhecer e cumprir as “Regras Oficiais de Voleibol”.

20.1.2 Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem contestá-las.

Em caso de dúvida, somente o capitão em quadra poderá solicitar esclarecimentos.

[5.1.2.1](#)

20.1.3 Os participantes devem evitar ações ou atitudes que visam influenciar as decisões dos árbitros ou ainda encobrir faltas cometidas por sua equipe.

20.2 JOGO HONESTO (“FAIR PLAY”)

20.2.1 Os participantes devem se comportar de forma respeitosa e cortês, com espírito esportivo (“FAIR PLAY”) não somente para com os árbitros, mas também com outras autoridades, adversários, companheiros de equipe e espectadores.

20.2.2 É permitida a comunicação entre os membros da equipe durante a partida.

[5.2.3.4](#)

21 CONDUTA IMPRÓPRIA E SUAS SANÇÕES

21.1 CONDUTA IMPRÓPRIA MENOR

Condutas impróprias menores não estão sujeitas a sanções. É dever do 1º árbitro evitar que as equipes se aproximem do nível de sanção.

[5.1.2, 21.3](#)

Isto é feito em dois estágios:

[D9, D11 \(6a\)](#)

Estágio 1: emitindo uma advertência verbal, através do capitão em quadra;

Estágio 2: mostrando o CARTÃO AMARELO ao(s) membro(s) da equipe correspondente. Esta advertência formal não é considerada uma sanção, mas sim uma indicação de que o membro da equipe (e por extensão a sua equipe) alcançou o nível de sanção naquela partida. É registrado na súmula, mas não há consequências imediatas.

21.2 CONDUTA IMPRÓPRIA RESULTANDO EM SANÇÕES

- A conduta imprópria dos membros de uma equipe em relação às autoridades, adversários, colegas de equipe ou espectadores é classificada em três categorias, de acordo com a seriedade da infração. 4.1.1
- 21.2.1 Conduta rude: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais.
- 21.2.2 Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamantes, ou qualquer ação demonstrando desprezo.
- 21.2.3 Agressão: ataque físico real ou comportamento agressivo ou ameaçador.

21.3 ESCALA DE SANÇÕES

- De acordo com o julgamento do 1º árbitro e dependendo da seriedade da infração, as sanções a serem aplicadas e registradas na súmula são: **Penalidade, Expulsão ou Desqualificação.** D9
- 21.3.1 Penalidade D11 (6b)
- A primeira conduta rude na partida por qualquer membro da equipe é sancionada com um ponto e saque para o adversário. 4.1.1, 21.2.1
- 21.3.2 Expulsão D11 (7)
- 21.3.2.1 Um membro da equipe que é sancionado com expulsão deve ser substituído legal/excepcionalmente e imediatamente, se estiver em quadra, não devendo participar pelo resto do set, devendo se dirigir ao vestiário da equipe até a conclusão do set em andamento, sem outras consequências. 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b
- Um técnico expulso perde o direito de intervir no set e deve se dirigir ao vestiário da equipe até a conclusão do set em andamento. 5.2.3.3
- 21.3.2.2 A primeira conduta ofensiva de um membro da equipe é sancionada com expulsão, sem outras consequências. 4.1.1, 21.2.2
- 21.3.2.3 A segunda conduta rude, na mesma partida, pelo mesmo membro da equipe, é sancionada com expulsão, sem outras consequências. 4.1.1, 21.2.1
- 21.3.3 Desqualificação D11 (8)
- 21.3.3.1 Um membro da equipe que é sancionado com desqualificação deve ser substituído legal/excepcionalmente e imediatamente, se estiver em quadra, devendo se dirigir para o vestiário da equipe pelo resto da partida, sem outras consequências. 4.1.1, D1a
- 21.3.3.2 O primeiro ataque físico, consumado ou tentado, ou ameaça de agressão, é sancionado com desqualificação, sem outras consequências. 21.2.3
- 21.3.3.3 A segunda conduta ofensiva, na mesma partida, pelo mesmo membro da equipe, é sancionada pela desqualificação, sem outras consequências. 4.1.1, 21.2.2
- 21.3.3.4 A terceira conduta rude, na mesma partida, pelo mesmo membro da equipe, é sancionada pela desqualificação, sem outras consequências. 4.1.1, 21.2.1

21.4 APLICAÇÃO DAS SANÇÕES POR CONDUTA IMPRÓPRIA

- | | |
|--|--|
| <p>21.4.1 Todas as sanções por conduta imprópria são sanções individuais e permanecem em vigor por toda a partida, sendo registradas na súmula.</p> <p>21.4.2 A repetição de conduta imprópria pelo mesmo membro da equipe na mesma partida é sancionada progressivamente (o mesmo membro da equipe recebe uma sanção mais severa para cada infração que se suceder).</p> <p>21.4.3 Expulsão ou desqualificação devido a conduta ofensiva ou agressão, não requer sanção prévia.</p> | <p>21.3, 25.2.2.6</p> <p>4.1.1, 21.2, 21.3, D9</p> <p>21.2, 21.3</p> |
|--|--|

21.5 CONDUTA IMPRÓPRIA ANTES E ENTRE OS SETS

Qualquer conduta imprópria que ocorra antes e entre os sets é sancionada de acordo com a Regra 21.3 e as sanções aplicadas no set seguinte.

18.1, 21.2, 21.3

21.6 RESUMO DE CONDUTA IMPRÓPRIA E CARTÕES UTILIZADOS

Advertência: sem sanção – Estágio 1: advertência verbal

D11 (6a, 6b, 7, 8)

Estágio 2: mostrar o cartão amarelo

21.1

Penalidade: sanção – mostrar o cartão vermelho

21.3.1

Expulsão: sanção – mostrar os cartões amarelo e vermelho juntos

21.3.2

Desqualificação: sanção – mostrar os cartões amarelo e vermelho separadamente

21.3.3



PARTE 2
SEÇÃO 2:
**OS ÁRBITROS, SUAS
RESPONSABILIDADES E
SINAIS MANUAIS OFICIAIS**

CAPÍTULO 8 ÁRBITROS

[Ver Regras](#)

22 EQUIPE DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

22.1 COMPOSIÇÃO

A equipe de arbitragem para uma partida é composta dos seguintes oficiais:

- o 1º árbitro, [23](#)
- o 2º árbitro, [24](#)
- o árbitro de desafio, [25](#)
- o árbitro reserva, [26](#)
- o apontador, [27, 28](#)
- quatro (dois) juízes de linha. [29](#)

Suas localizações são mostradas no Diagrama 10.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB um árbitro de desafio (se o VCS está em uso), um árbitro reserva e um apontador assistente são obrigatórios. [25, 26, 28](#)

PROCEDIMENTOS

- 22.2.1 Somente o 1º e o 2º árbitros podem apitar durante a partida:
- 22.2.1.1 o 1º árbitro apita para autorizar o saque, que começa o rally; [6.1.3, 12.3, D11 \(1\)](#)
- 22.2.1.2 o 1º ou 2º árbitros apitam o fim do rally, desde que estejam certos que uma falta foi cometida e identifiquem sua natureza.
- 22.2.2 Eles podem apitar, quando a bola está fora de jogo, indicando se autorizam ou rejeitam uma solicitação da equipe. [5.1.2, 8.2](#)
- 22.2.3 Imediatamente após o apito do árbitro para sinalizar a conclusão do rally, eles devem indicar, através de sinais manuais oficiais: [22.2.1.2, 30.1](#)
- 22.2.3.1 Se a falta é apitada pelo 1º árbitro, ele/ela indicará, na seguinte ordem: [12.2.2, D11 \(2\)](#)
 - a) a equipe que executará o próximo saque,
 - b) a natureza da falta,
 - c) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta (caso necessário).

22.2.3.2	Se a falta é apitada pelo 2º árbitro, ele/ela indicará: a) a natureza da falta, b) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta (caso necessário), c) a equipe que executará o próximo saque, acompanhando o sinal manual oficial executado pelo 1º árbitro. Neste caso, o 1º árbitro não sinaliza nem a natureza da falta ou o(s) jogador(es) faltoso(s), mas somente a equipe que sacará.	12.2.2 D11 (2)
22.2.3.3	No caso de uma falta de ataque ou de bloqueio de um jogador da linha de trás ou do Líbero, ambos os árbitros indicam de acordo com a Regra 22.2.3.1 e 22.2.3.2 acima.	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, D11 (21)
22.2.3.4	Em caso de falta dupla, ambos os árbitros indicam em sequência: a) a natureza da falta, b) o(s) jogador(es) que cometeu(ram) a falta (caso necessário), A equipe a sacar em seguida é indicada pelo 1º árbitro.	17.3, D11 (23) 12.2.2, D11 (2)
23 1º ÁRBITRO		
23.1	LOCALIZAÇÃO O 1º árbitro desempenha suas funções de pé sobre a cadeira de arbitragem, colocada em uma das extremidades da rede, no lado contrário do apontador. Sua visão deve estar aproximadamente 50 cm acima do bordo superior da rede.	D1a, D1b, D10
23.2	AUTORIDADE	
23.2.1	O 1º árbitro dirige a partida do início até o fim. Ele/ela tem autoridade sobre toda a equipe arbitragem e membros das equipes. Durante a partida suas decisões são finais. Ele/ela está autorizado(a) a anular as decisões dos outros árbitros, se perceber que eles estão errados. Ele/ela pode, inclusive, substituir um membro da equipe de arbitragem que não cumpra corretamente suas funções.	4.1.1, 6.3
23.2.2	Ele/ela também controla o trabalho dos boleiros, enxugadores (rápidos) e limpadores de quadra.	3.3
23.2.3	Ele/ela tem poder para decidir sobre qualquer questão envolvendo o jogo, incluindo aquelas não previstas nas regras.	
23.2.4	Ele/ela não pode permitir discussões sobre suas decisões.	20.1.2

Todavia, por solicitação do capitão em quadra, o 1º árbitro dará uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das regras nas quais ele/ela baseou sua decisão.

5.1.21

Se o capitão em quadra não concordar com as explicações e escolher protestar contra esta decisão, ele/ela deve, imediatamente, reservar-se o direito ao registro deste protesto no final da partida. O 1º árbitro deve autorizar este direito ao capitão em quadra.

5.1.2.1
5.1.3.2,
25.2.3.2

23.2.5 O 1º árbitro tem a responsabilidade de decidir, antes e durante a partida, se a área de jogo, equipamentos e as condições atendem aos requisitos do jogo.

Capítulo 1,
23.3.1.1

23.3 RESPONSABILIDADES

23.3.1 Antes da partida o 1º árbitro:

23.3.1.1 inspeciona as condições da área de jogo, das bolas e dos outros equipamentos;

Capítulo 1,
23.2.5

23.3.1.2 realiza o sorteio com os capitães das equipes;

7.1

23.3.1.3 controla o aquecimento das equipes.

7.2

23.3.2 Durante a partida, ele/ela está autorizado(a) a:

23.3.2.1 advertir as equipes,

21.1

23.3.2.2 sancionar condutas impróprias e retardamentos

16.2, 21.2, D9,
D11 (6a, 6b, 7,
8, 25)

23.3.2.3 decidir sobre:

a) as faltas do sacador e de posição da equipe sacadora, inclusive barreira;

7.5, 12.4, 12.5,
12.7.1, D4, D6,
D11 (12, 13, 22)

b) as faltas no toque da bola;

9.3,
D11 (16, 17, 18)

c) as faltas no bordo superior e acima da rede, e o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente (mas não exclusivamente) do lado do atacante;

11.3.1, 11.4.1,
11.4.4,
D11 (20)

d) as faltas no ataque do Líbero e dos jogadores da linha da trás;

13.3.3, 13.3.5,
24.3.2.4, D8,
D11 (21)

e) um ataque completo feito por um jogador, em que a bola esteja completamente acima do bordo superior da rede, proveniente de um passe de voleio (toque) com a ponta dos dedos, executado por um Líbero que está na zona de frente de sua equipe.

1.4.1, 13.3.6,
24.3.2.4,
D11 (21)

f) a bola cruzando completamente o espaço inferior sob a rede.

8.4.5, 24.3.2.7,
D5a, D11 (22)

g)	o bloqueio efetivo de um jogador da linha de trás ou a tentativa de bloqueio do Líbero.	14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
h)	a bola que cruza o plano da rede, total ou parcialmente, fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou toca a antena do seu lado da quadra.	D11 (15)
i)	a bola sacada, o segundo e o terceiro toque que passa sobre ou fora da antena do seu lado da quadra.	D11 (15)
23.3.3	Ao final da partida, ele/ela confere a súmula e a assina.	24.3.3, 25.2.3.3

24 2º ÁRBITRO

24.1 LOCALIZAÇÃO

O 2º árbitro desempenha suas funções de pé, fora da quadra de jogo, próximo ao poste, no lado oposto e de frente para o 1º árbitro.	D1a, D1b, D10
---	---------------

24.2 AUTORIDADE

24.2.1	O 2º árbitro é o assistente do 1º árbitro, mas também tem sua própria competência. Caso o 1º árbitro torne-se incapaz de continuar sua atuação na partida, o 2º árbitro deverá substituí-lo.	24.3
24.2.2	Ele/ela pode, sem apitar, sinalizar as faltas fora de sua competência, porém não deve insistir na marcação destas junto ao 1º árbitro.	24.3
24.2.3	Ele/ela controla o trabalho do(s) apontador(es).	25.2, 28.2
24.2.4	Ele/ela supervisiona os membros das equipes sentados no banco e relata ao 1º árbitro toda conduta incorreta.	4.2.1
24.2.5	Ele/ela controla os jogadores na área de aquecimento.	4.2.3
24.2.6	Ele/ela autoriza as interrupções regulares do jogo, controla suas durações e rejeita solicitações indevidas.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Ele/ela controla o número de tempos e substituições de cada equipe e informa ao 1º árbitro e ao técnico em questão o 2º tempo, a 5ª e a 6ª substituições.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	No caso de lesão de um jogador, ele/ela autoriza uma substituição excepcional ou concede um tempo de recuperação de 3 minutos.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Ele/ela verifica as condições do piso, principalmente na zona de frente. Durante a partida, ele/ela também verifica, durante a partida, se as bolas ainda cumprem os regulamentos.	1.2.1, 3
24.2.10	Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os deveres registrados em 24.2.5 é realizado pelo árbitro reserva.	26.2.6

24.3 RESPONSABILIDADES

24.3.1	No começo de cada set, na mudança de quadra no set decisivo e quando necessário, o 2º árbitro verifica se as posições atuais dos jogadores em quadra correspondem com as fichas de posições.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Durante a partida, ele/ela decide, apita e sinaliza:	
24.3.2.1	penetração na quadra do adversário e o espaço sob a rede;	1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)
24.3.2.2	faltas de posição da equipe receptora;	7.5, D4, D11 (13)
24.3.2.3	o contato faltoso do jogador com a rede, principalmente (mas não exclusivamente) da equipe do lado do bloqueador, assim como o contato com a antena do seu lado da quadra;	11.3.1
24.3.2.4	o bloqueio efetivo dos jogadores da linha de trás ou a tentativa de bloqueio do Líbero; ou o ataque faltoso dos jogadores de trás ou do Líbero;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D8, D11 (12, 21)
24.3.2.5	o contato com a bola com um objeto fora do jogo;	8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
24.3.2.6	o contato da bola com o solo, quando o 1º árbitro não está em posição de ver o contato.	8.3
24.3.2.7	a bola que cruza o plano da rede, total ou parcialmente, fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou toca a antena do seu lado da quadra.	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
24.3.2.8	a bola sacada, o segundo e terceiro toque que passa sobre ou fora da antena, do seu lado da quadra.	D11 (15)
24.3.3	Ao final da partida, ele/ela confere a súmula e a assina.	23.3.3, 25.2.3.3

25 ARBITRO DE DESAFIO

Para Competições FIVB, Mundiais e Oficiais, se o Sistema de Desafio (Video Challenge System) estiver em uso, um árbitro de desafio é obrigatório.

25.1 LOCALIZAÇÃO

O árbitro de desafio realiza suas funções na cabine de desafio, localizando-se em uma posição separada determinada pelo Delegado Técnico da FIVB.

25.2 RESPONSABILIDADES

- 25.2.1 Ele/ela supervisiona o processo de contestação e garante que o mesmo prossiga de acordo com o Regulamento de Desafio em vigor.
- 25.2.2 O árbitro de desafio deve usar um uniforme oficial de árbitro durante o desempenho de suas funções.

- 25.2.3 Após o processo de desafio, ele/ela informa o 1º árbitro sobre a natureza da falta.
- 25.2.4 Ao final da partida, ele/ela assina a súmula.

26 ÁRBITRO RESERVA

Para Competições FIVB, Mundiais e Oficiais, um árbitro reserva é obrigatório.

26.1 LOCALIZAÇÃO

O árbitro reserva desempenha suas funções localizando-se em uma posição separada, determinada pelo layout da quadra da FIVB.

26.2 RESPONSABILIDADES

O árbitro reserva é obrigado a:

- 26.2.1 usar um uniforme oficial de árbitro durante o desempenho de suas funções;
- 26.2.2 substituir o 2º árbitro em caso de ausência ou no caso de ele/ela não poder continuar seu trabalho ou no caso de o 2º árbitro se tornar o 1º árbitro;
- 26.2.3 controlar as plaquetas de substituição (se estiverem em uso), antes da partida e entre os sets;
- 26.2.4 verificar o funcionamento dos tablets dos bancos antes e entre os sets, se houver um problema;
- 26.2.5 ajudar o 2º árbitro a manter a zona livre limpa; 1.1
- 26.2.6 auxiliar o 2º árbitro a instruir um membro da equipe expulso/desqualificado a ir para o vestiário da equipe; 21.3.2.1, 21.3.3.1
- 26.2.7 controlar os jogadores substitutos na área de aquecimento e no banco; 1.4.5, 24.2.5, 24.2.10
- 26.2.8 entregar ao 2º árbitro quatro bolas de jogo, imediatamente após a apresentação dos jogadores titulares e dar ao 2º árbitro uma bola de partida após ele/ela ter terminado de verificar a posição dos jogadores; 24.3.1
- 26.2.9 auxiliar o 1º árbitro no trabalho dos enxugadores rápidos. 23.2.2

27 APONTADOR

27.1 LOCALIZAÇÃO

O apontador desempenha suas funções sentado na mesa do apontador, no lado oposto e de frente para o 1º árbitro.

D1a, D1b, D10

27.2 RESPONSABILIDADES

Ele/ela preenche a súmula de acordo com as regras, cooperando com o 2º árbitro.

Ele/ela usa uma campainha ou outro aparelho sonoro para notificar irregularidades ou sinalizar aos árbitros o que estiver sob sua responsabilidade.

27.2.1 Antes da partida e do set, o apontador:

27.2.1.1 registra os dados da partida e das equipes incluindo o nome e o número do jogador Líbero, de acordo com os procedimentos em vigor e colhe as assinaturas dos capitães e dos técnicos;

4.1, 5.1.1,
5.2.2, 7.3.2,
19.1.2,
19.4.2.6

27.2.1.2 registra a formação inicial de cada equipe a partir da ficha de posições inicial (ou confere a informação submetida eletronicamente).

5.2.3.1, 7.3.2

Caso ele/ela não receba as fichas de posições a tempo, ele/ela notificará imediatamente este fato ao 2º árbitro.

5.2.3.1

27.2.2 Durante a partida, o apontador:

27.2.2.1 registra os pontos marcados;

6.1

27.2.2.2 controla a ordem de saque de cada equipe e avisa aos árbitros sobre qualquer erro, imediatamente após golpe do saque;

12.2

27.2.2.3 está encarregado de reconhecer e anunciar solicitações de substituições dos jogadores pelo uso da campainha, registrar as substituições e tempos, controlando seu número e informando o 2º árbitro;

15.1, 15.4.1,
15.10.3.3,
24.2.6, 24.2.7

27.2.2.4 notifica os árbitros sobre solicitações de interrupções regulares do jogo que sejam indevidas;

15.11

27.2.2.5 anuncia aos árbitros o fim dos sets e a marcação do 8º ponto no set decisivo;

6.2, 15.4.1,
18.2.2

27.2.2.6 registra advertências por conduta imprópria, sanções e solicitações indevidas;

15.11.3, 16.2,
21.3

27.2.2.7 registra todos os outros eventos conforme instruídos pelo 2º árbitro, por exemplo: substituições excepcionais, tempo de recuperação, interrupções prolongadas, interferência externa, redesignação, etc.;

15.7, 17.1.2,
17.2, 17.3,
19.4

27.2.2.8 controla o intervalo entre os sets.

18.1

27.2.3 Ao final da partida, o apontador:

27.2.3.1 registra o resultado final;

6.3

- | | | |
|----------|--|-----------------------------|
| 27.2.3.2 | em caso de protesto, com a prévia autorização do 1º árbitro, escreve ou permite ao capitão da equipe/em quadra escrever na súmula sua versão sobre os fatos protestados; | 5.1.2.1,
5.1.3.2, 23.2.4 |
| 27.2.3.3 | assina a súmula, colhendo logo após, as assinaturas dos capitães das equipes e então a dos árbitros. | 5.1.3.1, 23.3.3,
24.3.3 |

28 APONTADOR ASSISTENTE

28.1 LOCALIZAÇÃO

O apontador assistente desempenha suas funções sentado ao lado do apontador, na mesa do apontador.

Para Competições FIVB, Mundiais e Oficiais um apontador assistente é obrigatório.

22.1, D1a, D1b,
D10

28.2 RESPONSABILIDADES

Ele/ela registra as trocas envolvendo o Líbero.

Ele/ela assiste o apontador em suas tarefas administrativas.

Se o apontador se tornar incapaz de prosseguir seu trabalho, o apontador assistente o substituirá.

28.2.1 Antes da partida e do set, o apontador assistente:

28.2.1.1 prepara a folha de controle do Líbero;

28.2.1.2 prepara a súmula reserva.

28.2.2 Durante a partida, o apontador assistente:

28.2.2.1 registra os detalhes das trocas/redesignação do Líbero;

28.2.2.2 notifica os árbitros sobre qualquer falta na troca do Líbero, usando a campainha;

28.2.2.3 opera o placar manual na mesa do apontador;

28.2.2.4 confere se os placares estão corretos;

28.2.2.5 se necessário, atualiza a súmula reserva e a entrega para o apontador.

28.2.3 Ao final da partida, o apontador assistente:

28.2.3.1 assina o formulário de controle de Líbero e o submete para conferência;

28.2.3.2 assina a súmula.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB que utilizem súmula eletrônica, o apontador assistente atua juntamente com o apontador para anunciar as substituições, indicar ao 2º árbitro a equipe que solicita uma interrupção e identificar as trocas do Líbero.

19.3

19.3.1.1, 19.4

19.3.2

27.2.2.1

27.2.1.1

29 JUÍZES DE LINHA

29.1 LOCALIZAÇÃO

Se apenas dois juízes de linha forem usados, eles ficam nos cantos da quadra, mais próximos à mão direita de cada árbitro, diagonalmente de 1 a 2 m de cada ângulo.

Cada um deles controla as linhas de fundo e lateral, do seu lado.

Para Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, se quatro juízes de linha forem utilizados, eles se posicionam na zona livre, de 1 a 3 m de cada ângulo da quadra, no prolongamento imaginário da linha que controlam.

D1a, D1b, D10

D10

29.2 RESPONSABILIDADES

29.2.1 Os juízes de linha desempenham suas funções utilizando bandeiras (40x40 cm), para sinalizar:

D12

29.2.1.1 a bola "dentro" e "fora" quando ela cai perto de sua(s) linha(s);

8.3, 8.4,
D12 (1, 2)

29.2.1.2 a bola "fora", mas tocada por um jogador da equipe receptora;

8.4, D12 (3)

29.2.1.3 a bola que toca a antena, a bola do saque, o segundo e o terceiro toque de uma equipe que cruza a rede por fora do espaço de cruzamento, etc.;

8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, D5a,
D12 (4)

29.2.1.4 qualquer jogador (exceto o sacador) pisando fora de sua quadra no momento do golpe do saque;

7.4, 12.4.3,
D12 (4)

29.2.1.5 as faltas do(s) pé(s) do sacador;

12.4.3

29.2.1.6 qualquer contato com os 80 cm da parte superior da antena do seu lado da quadra por qualquer jogador durante sua ação de jogar a bola ou que interferir na jogada;

11.3.1, 11.4.4,
D3, D12 (4)

29.2.1.7 a bola que cruza a rede por fora do espaço de cruzamento para a quadra adversária ou tocando a antena do seu lado da quadra;

10.1.1, D5a,
D12 (4)

29.2.2 Ante a solicitação do 1º árbitro, o juiz de linha deve repetir sua sinalização.

30 SINAIS OFICIAIS

30.1 SINAIS MANUAIS DOS ÁRBITROS

Os árbitros devem indicar através do sinal manual oficial a razão do seu apito (natureza da falta apitada ou o objetivo da interrupção autorizada). O sinal deve ser mantido por um instante e, se efetuado com uma mão, a mão deve ser correspondente ao lado da equipe faltosa ou solicitante.

D11

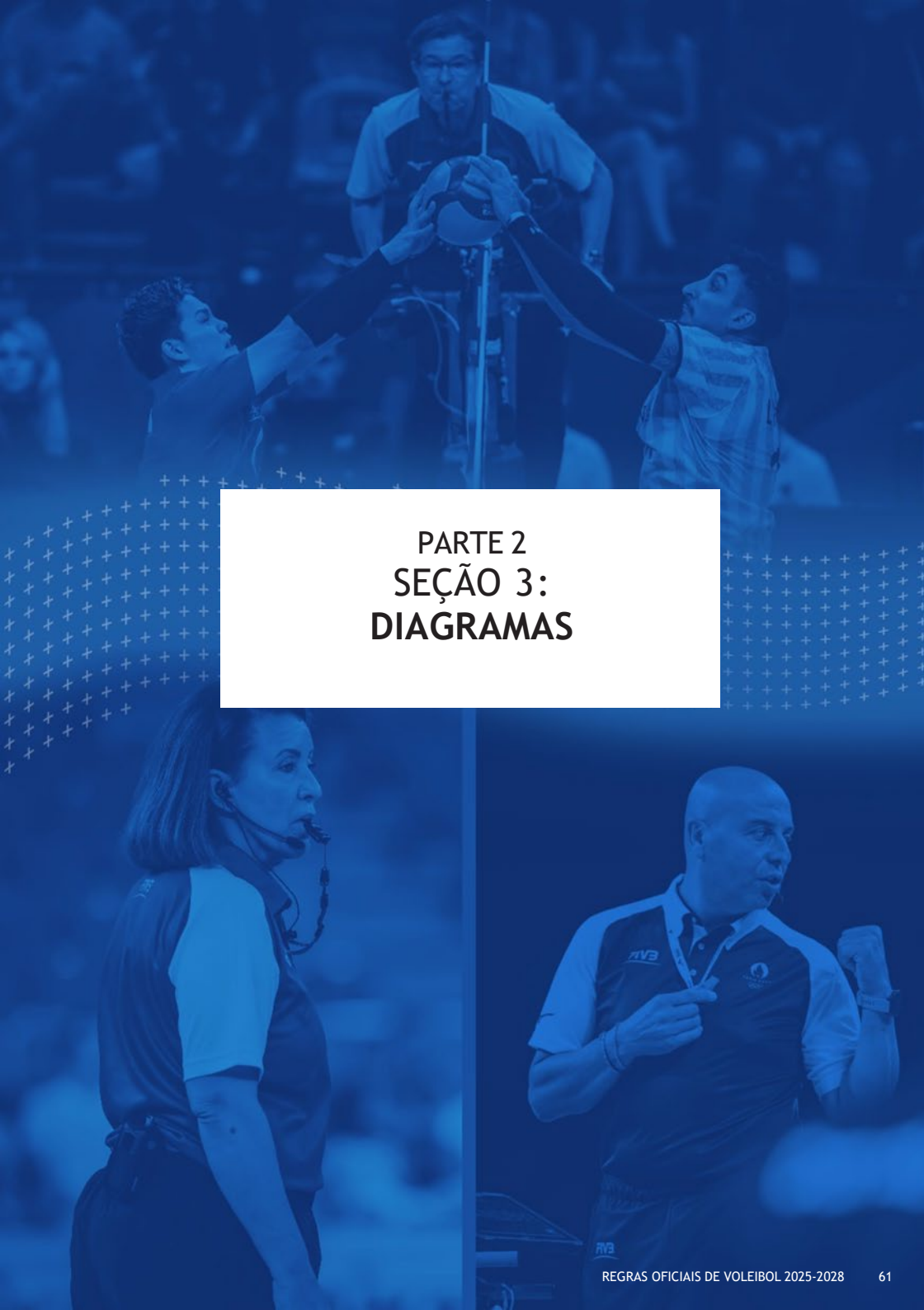
30.2 SINAIS DOS JUÍZES DE LINHA COM BANDEIRA

Os juizes de linha devem indicar através do sinal oficial com a bandeira, a natureza da falta cometida e mantê-la por um momento.

D12







PARTE 2 SEÇÃO 3: DIAGRAMAS

DIAGRAMA 1b: A ÁREA DE JOGO

Regras Relevantes: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

(...) Os valores são válidos para Competições Oficiais FIVB e Mundiais

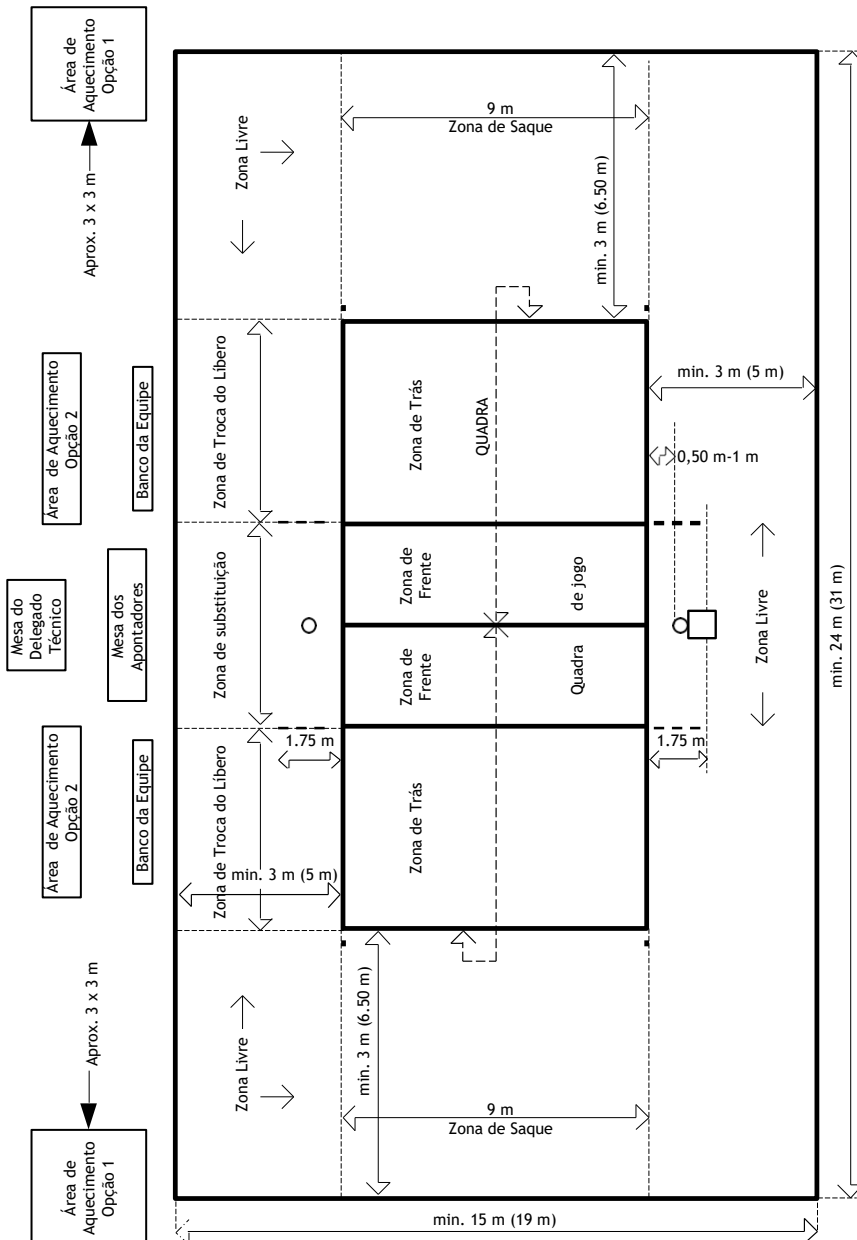


DIAGRAMA 2: A QUADRA DE JOGO

Regras Relevantes: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1

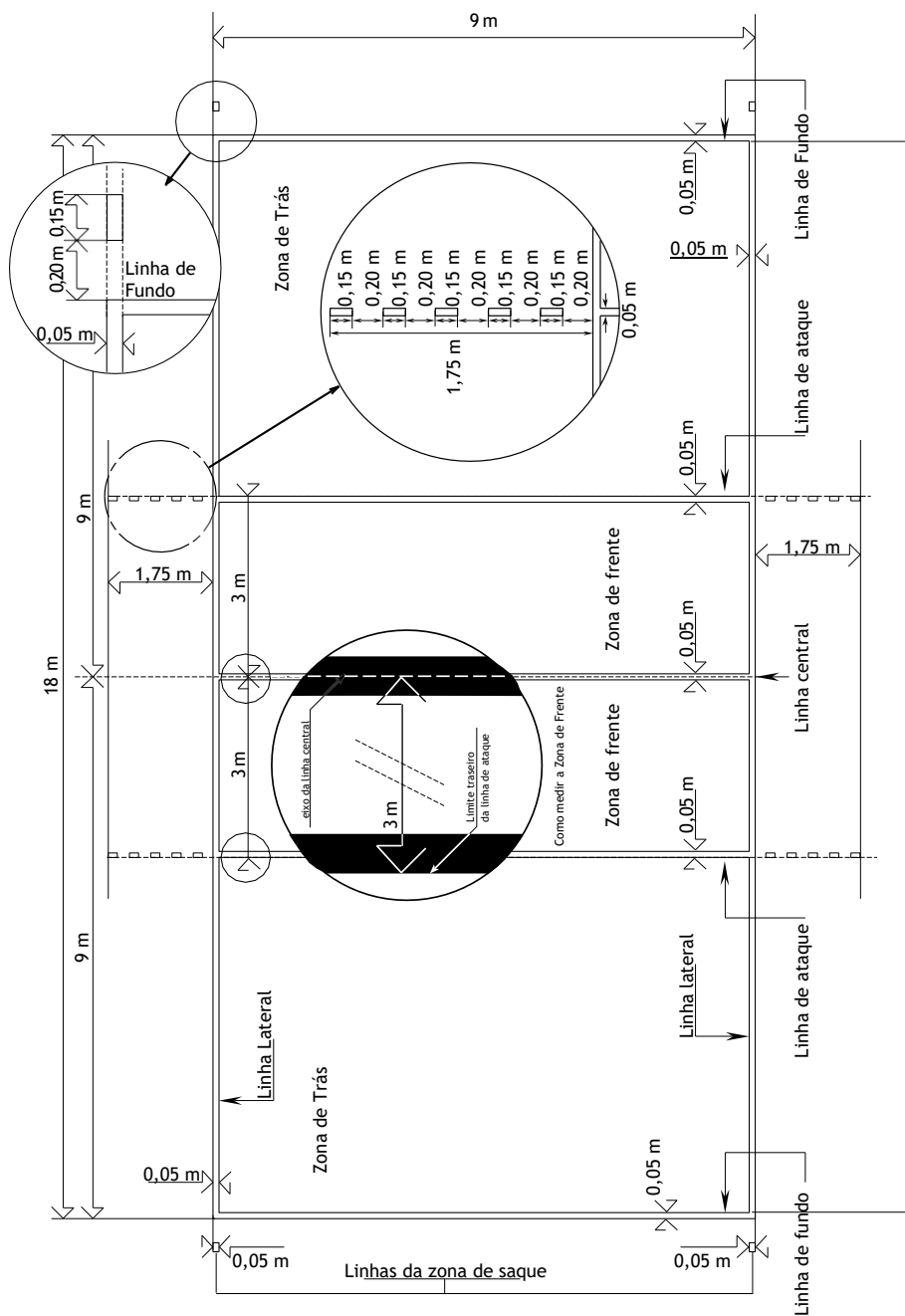


DIAGRAMA 3: DESENHO DA REDE

Regras Relevantes: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

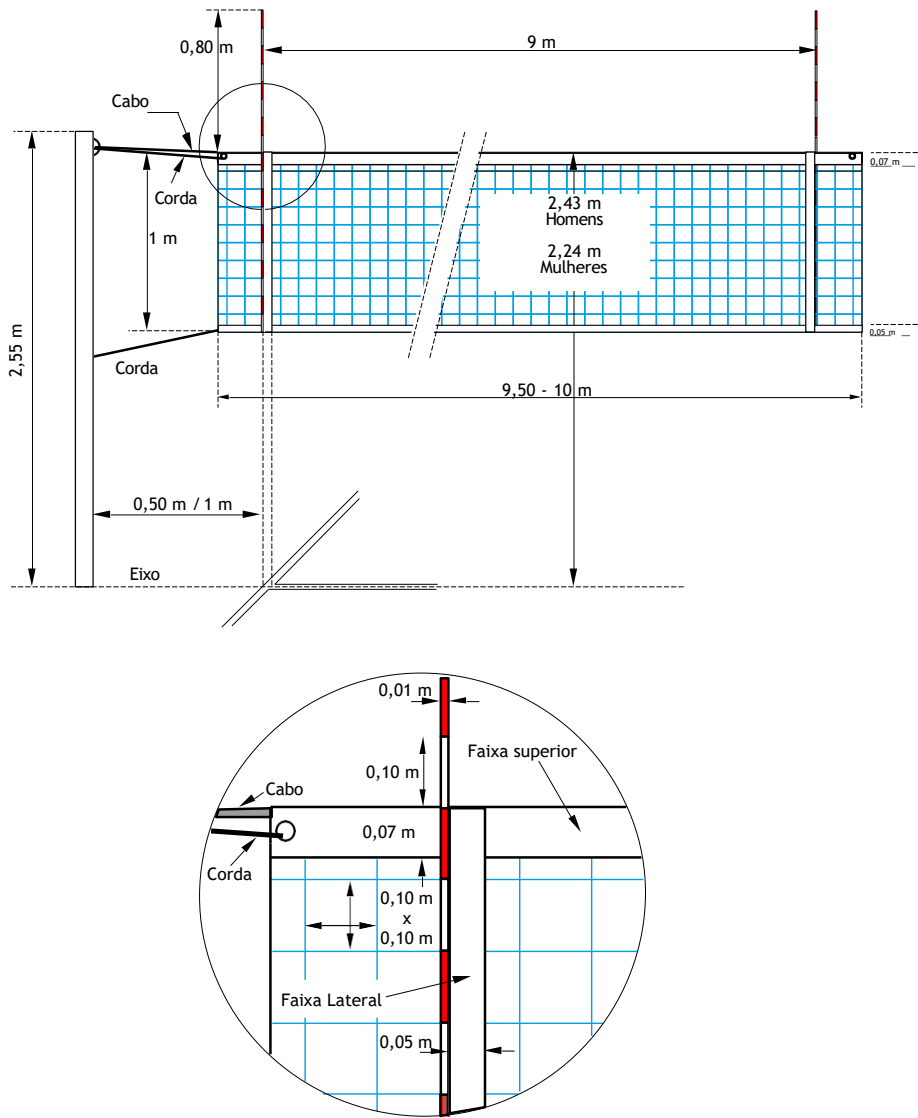
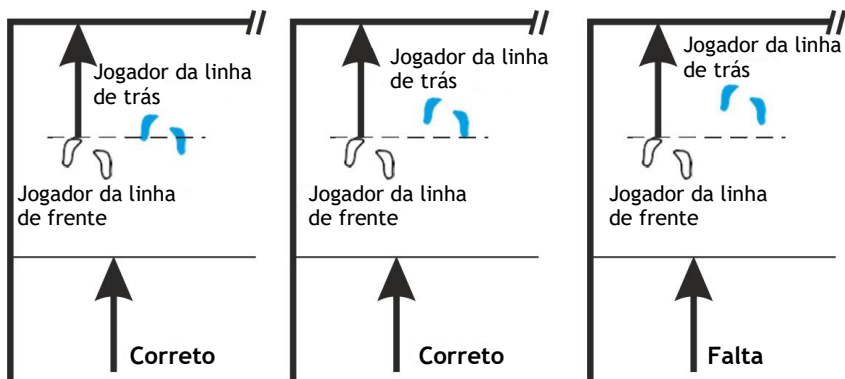


DIAGRAMA 4: POSIÇÃO DOS JOGADORES

Regras Relevantes: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

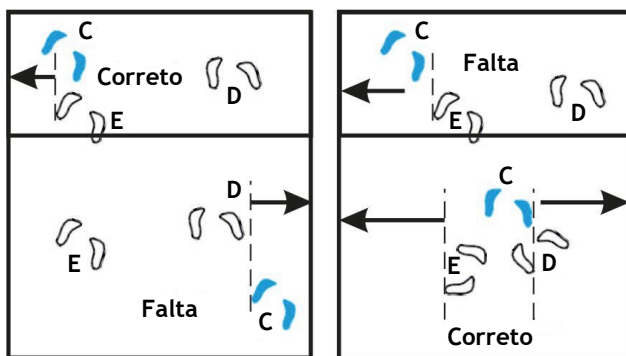
Exemplo A:

Determinação das posições dos jogadores da linha de frente com seu correspondente da linha de trás



Exemplo B:

Determinação das posições entre jogadores da mesma linha



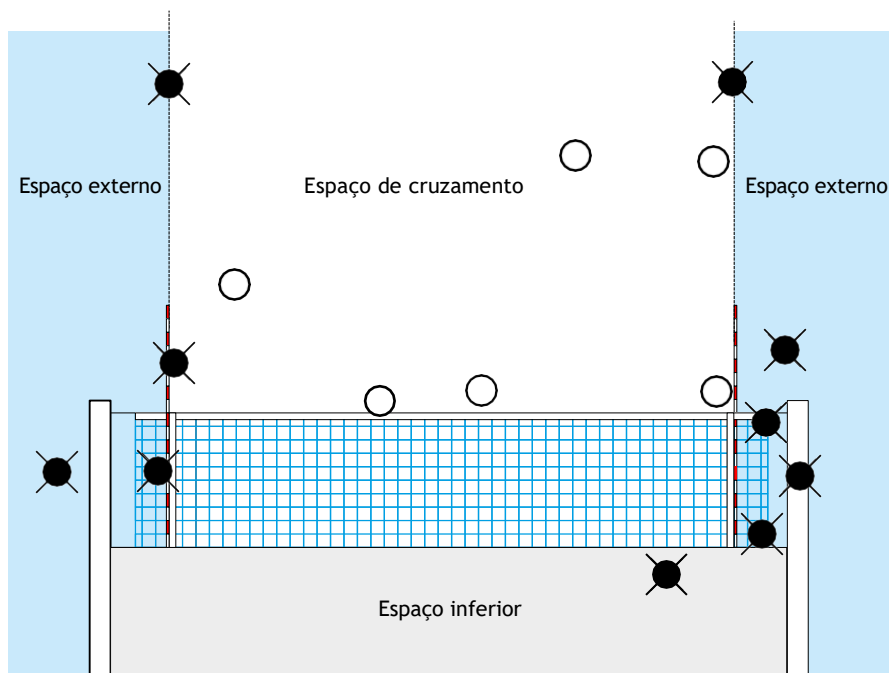
C = Jogador de Centro

D = Jogador da Direita

E = Jogador da Esquerda

DIAGRAMA 5a: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À QUADRA ADVERSÁRIA

Regras Relevantes: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.2.3, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



● = Falta

○ = Cruzamento correto

DIAGRAMA 5b: BOLA CRUZANDO O PLANO VERTICAL DA REDE EM DIREÇÃO À ZONA LIVRE ADVERSÁRIA

Regras Relevantes: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

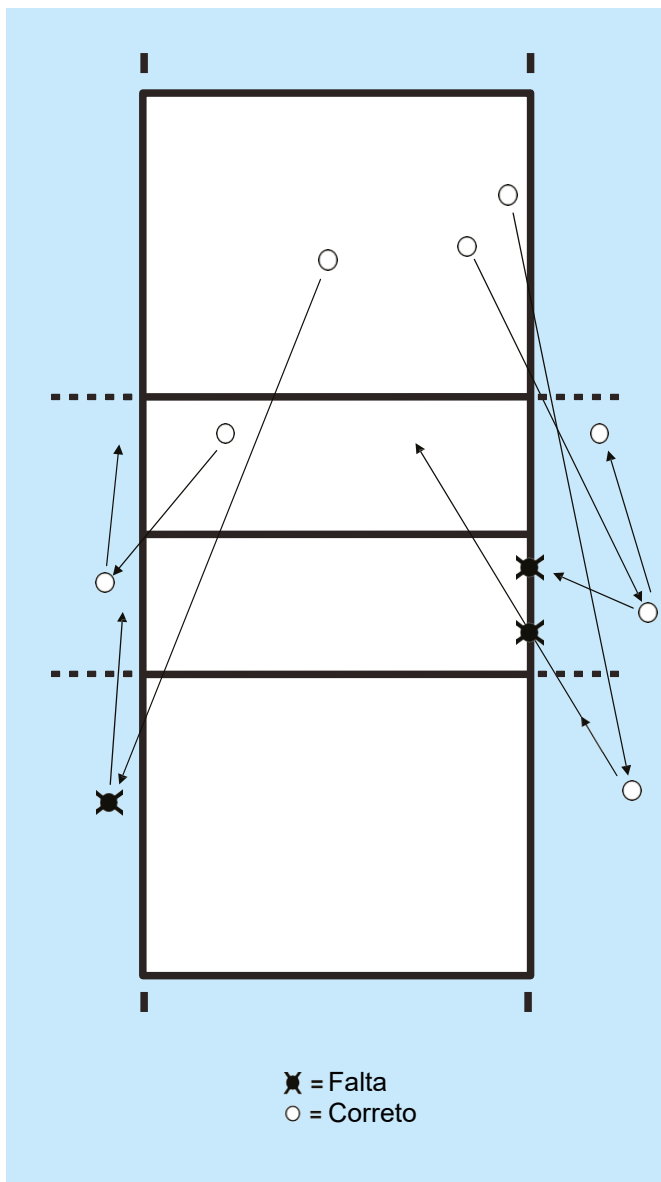


DIAGRAMA 6: BARREIRA COLETIVA

Regras Relevantes: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

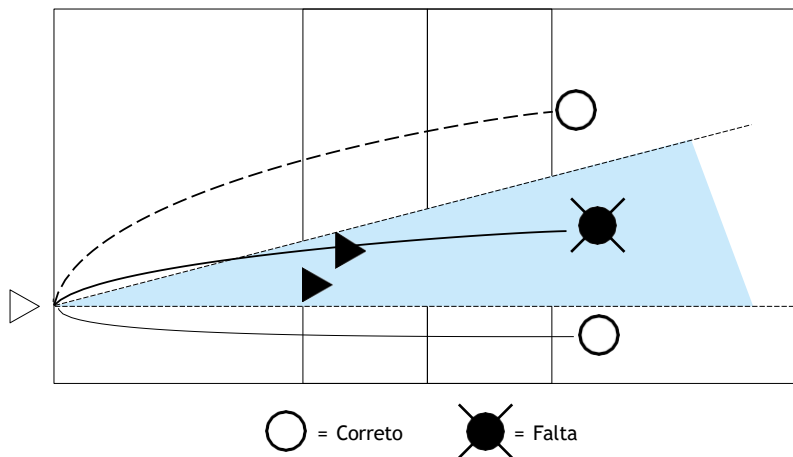


DIAGRAMA 7: BLOQUEIO EFETIVO

Regra Relevante: 14.1.3

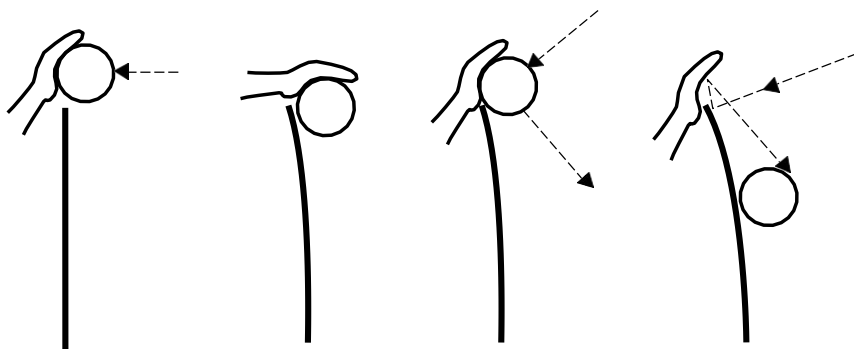


DIAGRAMA 8: ATAQUE DO JOGADOR DA LINHA DE TRÁS

Regras Relevantes: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

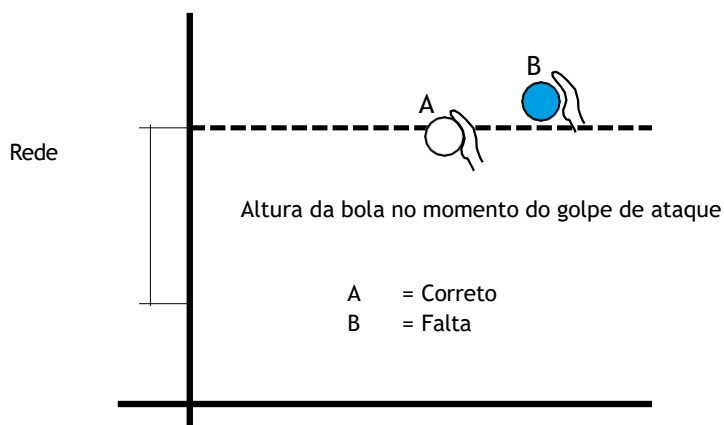
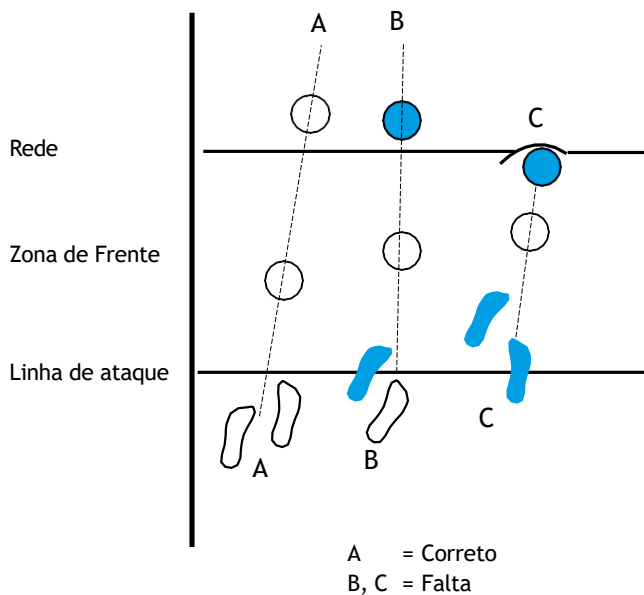


DIAGRAMA 9: ADVERTÊNCIAS E ESCALA DE SANÇÕES E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Regras Relevantes: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: ADVERTÊNCIAS POR CONDUTAS IMPRÓPRIAS E SANÇÕES

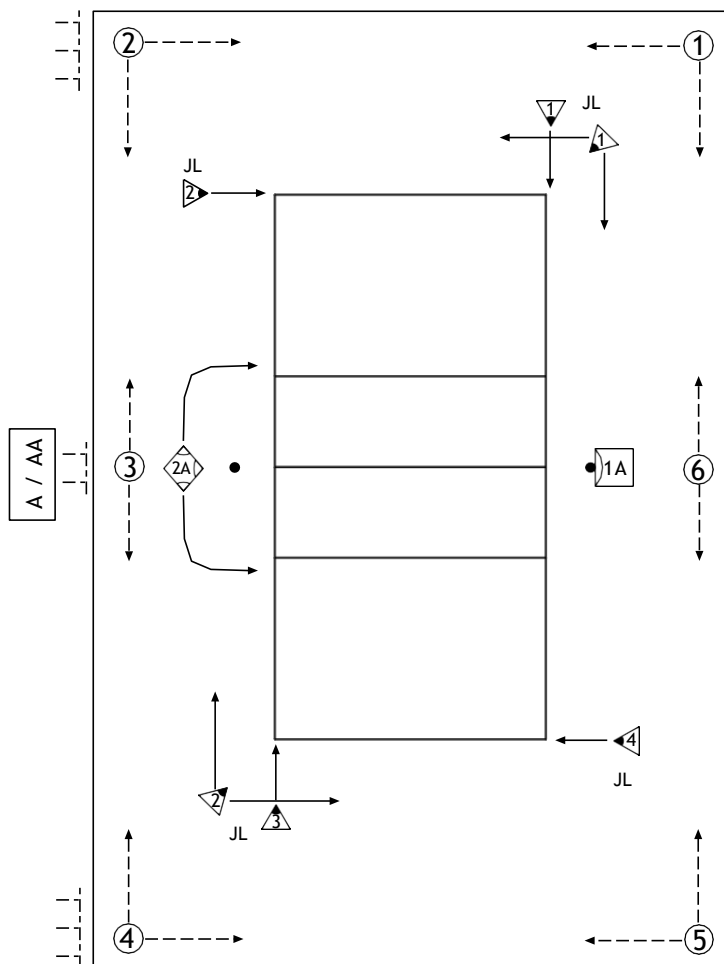
CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
CONDUTA IMPRÓPRIA MENOR	Estágio 1	Qualquer membro	Não é considerada sanção	Nenhum	Somente preventivo
	Estágio 2			Amarelo	
	Repetição a qualquer momento		Penalidade	Conforme abaixo	Conforme abaixo
CONDUTA RUDE	Primeira	Qualquer membro	Penalidade	Vermelho	Um ponto e saque para o adversário
	Segunda	Mesmo membro	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante do set
	Terceiro	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separadamente	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante da partida
CONDUTA OFENSIVA	Primeira	Qualquer membro	Expulsão	Vermelho + Amarelo juntos	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante do set
	Segunda	Mesmo membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separadamente	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante da partida
AGRESSÃO	Primeira	Qualquer membro	Desqualificação	Vermelho + Amarelo separadamente	O membro da equipe deve ir para o seu vestiário pelo restante da partida

9b: SÍMBOLOS DE ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO E SANÇÕES

CATEGORIAS	OCORRÊNCIA	OFENSOR	DISSUAÇÃO ou SANÇÃO	CARTÕES	CONSEQUÊNCIAS
RETARDAMENTO	Primeira	Qualquer membro da equipe	Advertência por retardamento	Sinal manual Nº25 com cartão Amarelo	Prevenção - sem penalidade
	Segunda e subsequentes	Qualquer membro da equipe	Penalidade por retardamento	Sinal manual Nº25 com cartão Vermelho	Um ponto e saque para o adversário

DIAGRAMA 10: LOCALIZAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM E SEUS ASSISTENTES

Regras Relevantes: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



1A = Primeiro Árbitro

2A = Segundo Árbitro

A / AA = Apontador / Apontador Assistente

JL = Juizes de linha (números 1 a 4 ou 1 e 2)

④ = Boleiros (números 1 a 6)

— = Enxugadores

DIAGRAMA 11: SINAIS MANUAIS OFICIAIS DOS ÁRBITROS

Legenda: **P** **S** árbitro(s) que deve(m) mostrar o sinal de acordo com suas responsabilidades regulares

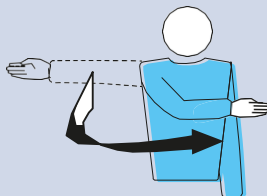
P **S** árbitro(s) que deve(m) mostrar o sinal em situações especiais

1 AUTORIZAÇÃO PARA O SAQUE

Regras Relevantes: 12.3, 22.2.1.1

Mover a mão para indicar a direção do saque

P

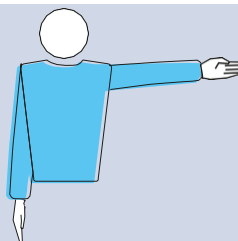


2 EQUIPE A SACAR

Regras Relevantes: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Estender o braço para o lado da equipe que irá sacar

P **S**

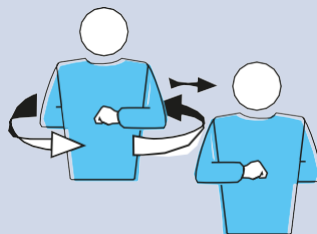


3 TROCA DE QUADRAS

Regra Relevante: 18.2

Colocar os antebraços, um a frente e o outro atrás, e depois gire-os ao redor do corpo

P

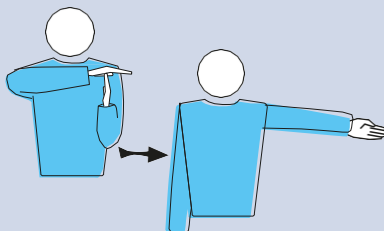


4 TEMPO DE DESCANSO

Regra Relevante: 15.4.1

Colocar a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra em posição vertical (formando um "T") e então indicar a equipe solicitante

P **S**



5 SUBSTITUIÇÃO

Regras Relevantes: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Movimentar circularmente os antebraços, um ao redor do outro



6a ADVERTÊNCIA POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras Relevantes: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar o cartão amarelo para advertência



6b PENALIDADE POR CONDUTA IMPRÓPRIA

Regras Relevantes: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar o cartão vermelho para penalidade



7 EXPULSÃO

Regras Relevantes: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

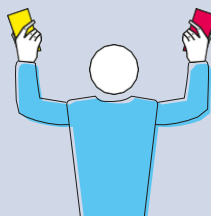
Mostrar ambos os cartões juntos para expulsão



8 DESQUALIFICAÇÃO

Regras Relevantes: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Mostrar cartões vermelho e amarelo separadamente para desqualificação



P

9 FINAL DO SET (OU PARTIDA)

Regras Relevantes: 6.2, 6.3

Cruzar os antebraços na frente do peito, com as mãos abertas



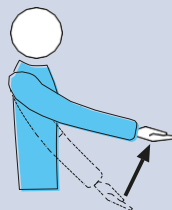
P

S

10 BOLA NÃO LANÇADA OU SOLTA NO GOLPE DO SAQUE

Regra Relevante: 12.4.1

Erguer o braço estendido, com a palma da mão voltada para cima



P

11 ATRASO NO SAQUE

Regra Relevante: 12.4.4

Erguer oito dedos entreabertos

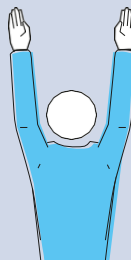


P

12 FALTA DE BLOQUEIO OU BARREIRA

Regras Relevantes: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Erguer ambos os braços verticalmente, com as palmas voltadas para frente



13 FALTA DE POSIÇÃO OU DE ROTAÇÃO

Regras Relevantes: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

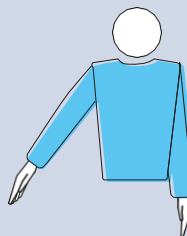
Realizar um movimento circular com o dedo indicador



14 BOLA “DENTRO”

Regra Relevante: 8.3

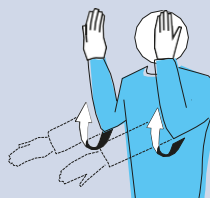
Apontar o braço e os dedos para o chão



15 BOLA “FORA”

Regras Relevantes: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

Erguer os antebraços verticalmente, com as mãos abertas e palmas voltadas para o corpo

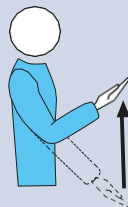


16 CONDUÇÃO

Regras Relevantes: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Erguer o antebraço lentamente, com a palma da mão voltada para cima

P



17 DOIS TOQUES

Regras Relevantes: 9.3.4, 23.3.2.3b

Erguer dois dedos entreabertos

P



18 QUATRO TOQUES

Regras Relevantes: 9.3.1, 23.3.2.3b

Erguer quatro dedos entreabertos

P

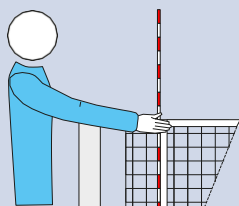


19 REDE TOCADA POR UM JOGADOR - BOLA SACADA TOCA A REDE ENTRE AS ANTENAS E NÃO PASSA O PLANO VERTICAL DA REDE

Regras Relevantes: 11.4.4, 12.6.2.1

Indicar o lado relevante da rede com a mão correspondente

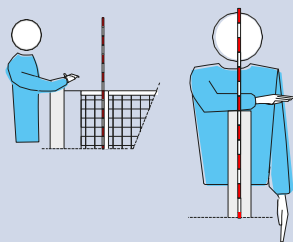
P S



20 INVASÃO SOBRE A REDE

Regras Relevantes: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Colocar a mão sobre a rede, com a palma da mão voltada para baixo



P

21 FALTA NO GOLPE DE ATAQUE

Regras Relevantes:

- por um jogador da linha de trás, por um Líbero ou a um saque adversário: 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- em um passe de voleio executado com a ponta dos dedos pelo Líbero, na sua zona de frente ou na extensão desta: 13.3.6

Realizar um movimento de cima para baixo com o antebraço e com a mão aberta



P

S

22 PENETRAÇÃO NA QUADRA ADVERSÁRIA BOLA CRUZANDO O ESPAÇO INFERIOR OU O SACADOR TOCA A QUADRA (LINHA DE FUNDO) OU O JOGADOR PISA FORA DA SUA QUADRA NO MOMENTO DO GOLPE DO SAQUE

Regras Relevantes: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Apontar a linha central ou a linha em questão



P

S

23 FALTA DUPLA OU REPETIÇÃO DO RALLY

Regras Relevantes: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Erguer ambos os polegares verticalmente



P

24 BOLA TOCADA

Regras Relevantes: 23.3.2.3b, 24.2.2

Passar a palma de uma das mãos sobre os dedos da outra em posição vertical

P



25 ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO / PENALIDADE POR RETARDAMENTO

Regras Relevantes: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Cobrir o pulso com o cartão amarelo (advertência)
ou com o cartão vermelho (penalidade)

P

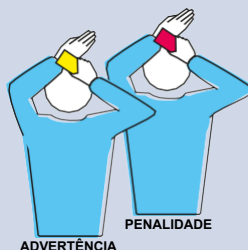


DIAGRAMA 12: SINAIS OFICIAIS DOS JUÍZES DE LINHA COM BANDEIRA

1 BOLA “DENTRO”

Regras Relevantes: 8.3, 29.2.1.1

Apontar a bandeira para baixo

JL



2 BOLA “FORA”

Regras Relevantes: 8.4.1, 29.2.1.1

Erguer a bandeira verticalmente

JL

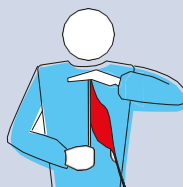


3 BOLA TOCADA

Regra Relevante: 29.2.1.2

Erguer a bandeira e tocá-la no topo com a palma da mão que está livre

JL

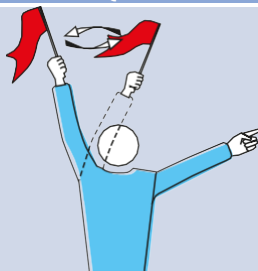


4 FALTAS NO ESPAÇO DE CRUZAMENTO, BOLA QUE TOCA UM OBJETO FORA DA ÁREA DE JOGO, OU FALTA COM PÉ COMETIDA POR QUALQUER JOGADOR DURANTE O SAQUE

Regras Relevantes: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

Balançar a bandeira acima da cabeça e apontar a antena ou a respectiva linha

JL

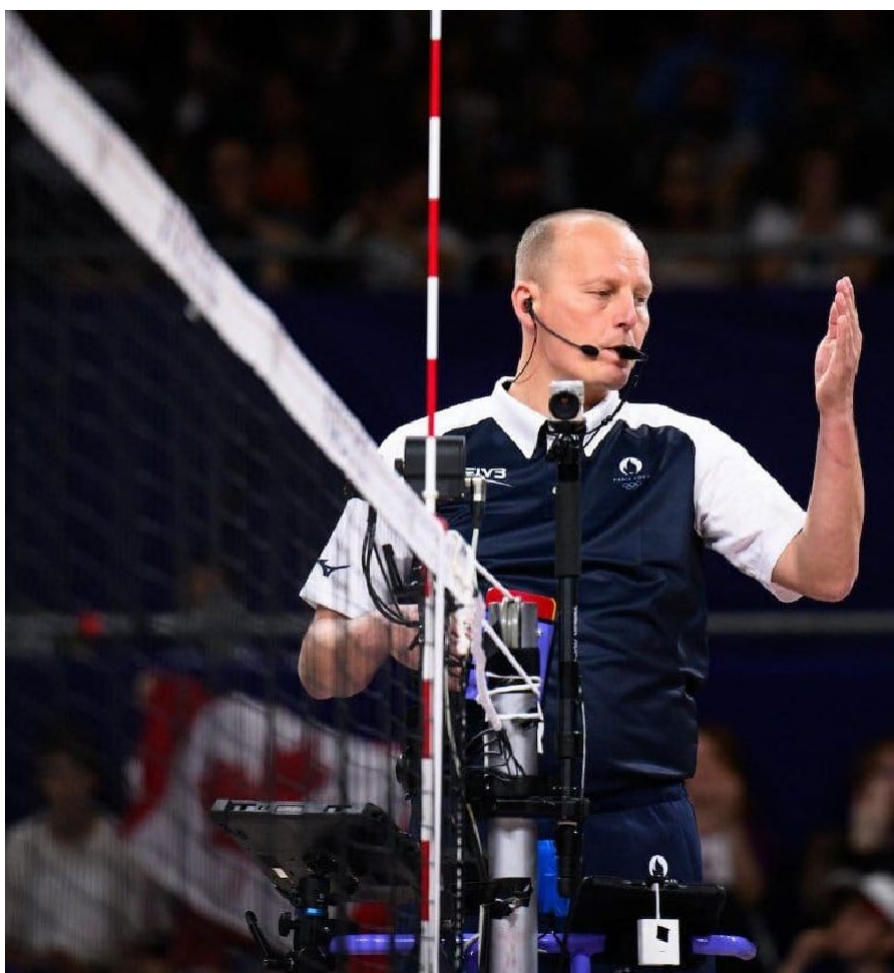


5 JULGAMENTO IMPOSSÍVEL

Erguer e cruzar ambos os braços e mãos em frente ao peito



JL





PARTE 3 DEFINIÇÕES

ÁREA DA COMPETIÇÃO/CONTROLE

A Área da Competição/Controle é o corredor ao redor da quadra de jogo e zona livre, que inclui todos os espaços até as barreiras exteriores ou cerca de delimitação. Veja o diagrama 1a.

ZONAS

Estas são seções dentro da área de jogo (ou seja, a quadra de jogo e a zona livre) que são definidas para um propósito específico (ou com restrições especiais) dentro da regra. Estas incluem: Zona de Frente, Zona de Saque, Zona de Substituição, Zona Livre, Zona de Trás e a Zona de troca do Líbero.

ÁREAS

Estas são as seções da quadra FORA da zona livre, identificadas pelas regras e possuem uma função específica. Estas incluem: área de aquecimento.

ESPAÇO INFERIOR

Este é o espaço definido na parte superior pela parte inferior da rede e as cordas que a amarram aos postes, lateralmente pelos postes e na parte inferior pela superfície de jogo.

ESPAÇO DE CRUZAMENTO

O espaço de cruzamento é definido pela:

- Faixa horizontal no bordo superior da rede
- A antena e seu prolongamento
- O teto

A bola deve cruzar para a QUADRA do oponente através do espaço de cruzamento.

ESPAÇO EXTERNO

O espaço externo compreende o plano vertical da rede, fora do espaço de cruzamento e o espaço inferior.

ZONA DE SUBSTITUIÇÃO

Esta é a parte da zona livre através do qual se realizam as substituições.

A MENOS QUE SEJA APROVADO PELA FIVB

Esta declaração reconhece que, embora existam regulamentos sobre as normas e especificações de equipamentos e instalações, há ocasiões em que disposições especiais podem ser feitas pela FIVB a fim de promover o jogo de voleibol ou testar novas condições.

PADRÕES FIVB

São especificações ou limites técnicos estabelecidos pela FIVB para os fabricantes dos equipamentos.

FALTA

- a) Uma ação de jogo contrária às regras.
- b) Uma violação da regra que não seja uma ação de jogo.

DRIBLE

Drible significa quicar a bola contra o solo (usualmente como uma preparação para o arremesso ou saque). Outras ações preparatórias podem incluir (entre outras) mover a bola de uma mão à outra.

BOLEIROS E ENXUGADORES RÁPIDOS

Este é o pessoal cujo trabalho é manter o fluxo do jogo, servindo a bola aos sacadores entre os rallies.

Enxugadores rápidos: são pessoas cujo trabalho é manter o piso limpo e seco, se necessário, depois de cada rally usando toalhas pequenas.

PONTO RALLY

Este é o sistema de obtenção do ponto cada vez que vence uma jogada.

INTERVALO

O tempo entre os sets. A troca de quadra no 5º (decisivo) set não é considerado como um intervalo.

REDESIGNAÇÃO

É a ação pela qual um Líbero, que não pode continuar a jogar ou que é declarado pela equipe “incapaz de jogar” tem as suas funções assumidas por outro jogador (exceto o jogador da troca regular) que não esteja em quadra no momento da redesignação.

TROCA

É a ação pelo qual um jogador regular deixa a quadra e um dos Líberos (se houver mais que um) toma o seu lugar. Isto também inclui a troca entre os Líberos. Um jogador regular pode, desta forma, trocar com qualquer Líbero. Deve haver um rally completo entre as trocas envolvendo qualquer Líbero.

INTERFERÊNCIA

Qualquer ação que cria uma vantagem sobre a equipe oponente ou qualquer ação que impede um oponente de jogar a bola.

O-2bis

Formulário oficial da FIVB no qual são registrados os jogadores e os oficiais da equipe. Deve ser apresentado durante o protocolo preliminar.

OBJETO FORA DE JOGO

Um objeto ou pessoa que se encontra fora da quadra de jogo ou próximo ao limite do espaço livre de jogo que promove uma obstrução na trajetória da bola. Por exemplo: luminárias, a cadeira do árbitro, equipamentos de TV, a mesa do apontador e os postes da rede. Não se inclui como objeto fora de jogo as antenas, pois são consideradas parte integrante da rede.

SUBSTITUIÇÃO

É a ação pelo qual um jogador regular deixa a quadra e outro jogador regular toma o seu lugar.

PRIMEIRO TOQUE DA EQUIPE

Existem quatro casos, quando a ação de jogo é considerada o primeiro toque da equipe:

- recepção do saque
- receber ataque da equipe adversária
- jogar a bola rebatida do próprio bloqueio
- jogar a bola rebatida do bloqueio adversário

PROTOCOLO

A série de eventos antes do início da partida, incluindo o sorteio, a sessão oficial de aquecimento, apresentação das equipes e árbitros descritos no Manual Específico da Competição.

A

Ações envolvendo o Libero	42
Altura da rede	14
Antenas	15
Aplicação das sanções por conduta imprópria	48
Apontador	56
- Localização	56
- Responsabilidades	56
Apontador assistente	57
- Localização	57
- Responsabilidades	57
Aquecimento Oficial	23
Árbitro de desafio	54
- Localização	54
- Responsabilidades	54
Árbitro reserva	55
- Localização	55
- Responsabilidades	55
Área de jogo	12, 63
Assistente Técnico	21
Autorização do saque	32

B

Barreira	32, 76
Bloqueando dentro do espaço do adversário	35
Bloqueando o saque	35
Bloquear	34, 76
Bloqueio	34, 69
Bloqueio e toques da equipe	35
Bola “dentro”	27, 76, 80
Bola “fora”	27, 76, 80
Bola cruzando a rede	29
Bola em jogo	27
Bola em relação à rede	29
Bola fora de jogo	27
Bola na rede	30
Bola tocando a rede	30
Bolas	16

C

Capitão	19
Características da bola	16
Características do toque	28
Características do toque de ataque	33
Cartões de sanção	48, 71, 74, 75
Composição da equipe	17
Conduta esportiva	46
Conduta imprópria acarretando em sanções	47
Conduta imprópria antes e entre os sets	48
Conduta imprópria e suas sanções	46
Conduta imprópria menor	46
Contato com a rede	31
Contato do Bloqueio	35

D

Designação do Libero	42
Dimensões	12

E

Equipamento Adicional	16
Equipe ausente e incompleta	23
Equipe de arbitragem	50, 72
- Composição	50
- Procedimentos	50
- Responsabilidades	52, 54, 55, 56, 57, 58
Equipes	17
Escalas de sanções	47, 71
Estrutura da rede	15
Estrutura do jogo	23
Execução do saque	32

F

Faixas laterais	15
Faltas ao jogar a bola	29
Faltas cometidas durante o saque	33
Faltas de bloqueio	35
Faltas de posição	25
Faltas de rotação	26, 76
Faltas do golpe de ataque	34
Faltas do jogador na rede	31
Faltas no saque e faltas de posição	33
Formação inicial da equipe	24

G

Golpe de Ataque	33
-----------------------	----

I

Iluminação	14
Interferência externa	40
Interrupção excepcional do jogo	40
Interrupções	36
Interrupções do jogo	36, 40
Interrupções prolongadas	40
Intervalos	41
Intervalos e troca de quadras	41
Invasão sobre a rede	30, 78

J

Jogador Libero	42
Jogador na rede	30
Jogando a bola	28
Jogo honesto	46
Juizes de linha	58, 80-81
- Localização	58
- Responsabilidades	58

L

Lesão/Doença	40
Limitações das substituições	37
Linhas na quadra	13
Localização da equipe	18

N

Número de interrupções regulares do jogo	36
--	----

O

Objetos proibidos	19
Ordem de saque	32

P

Para marcar um ponto	22
Para marcar um ponto, vencer um set e a partida	22
Para vencer a partida	23
Para vencer um set	22
Penetração sob a rede	30
Posições	25
Postes	15
Primeiro árbitro	51
- Autoridade.....	51
- Localização.....	51
- Responsabilidades.....	52
Primeiro saque de um set	31
Procedimento de substituição	38

R

Rede e postes	14
Requisitos de conduta.....	46
Responsáveis pela equipe.....	19
Restrições ao golpe de ataque.....	33
Retardamentos no jogo	39
Rotação	26

S

Sanções por retardamento	39
Saque.....	31
Segundo árbitro	53
- Autoridade.....	53
- Localização	53
- Responsabilidades.....	54
Sequência de interrupções regulares do jogo	36
Sinais dos juízes de linha com a bandeira	59, 80-81
Sinais manuais dos árbitros	58, 73-79
Sinais oficiais	59, 73-79, 80-81
Sistema de recuperação de bola	16
Situações de jogo	27
Solicitações de interrupções regulares do jogo	36
Solicitação indevida	39
Sorteio	23
Substituição	37
Substituição excepcional	37
Substituição ilegal	38
Substituição por expulsão ou desqualificação	38
Superfície de jogo	12

T

Técnico	20
Temperatura	14
Tempo de descanso.....	37
Tipos de retardamentos.....	39
Toques da equipe	28, 35
Troca de quadra.....	41, 73
Troca de uniforme	19

U

Uniforme	18, 42
Uniformidade das bolas	16

Z

Zonas e áreas	13
---------------------	----





cbv.com.br

FIVB™

fivb.com